
AMSTRAD
sinclair
OCIO
Año I N.º 9 Noviembre 1989 PVP: 295 ptas.
PASION
POR VOLAR
F-16,
Chuck Yeager's
y ACE 2088
MOT
Nuevas técnicas
de programación
TALLER
DE HARDWARE
Proyecto Refire
TEST IMPRESORAS:
DMP 3000
TRUCOS, POKES Y
CARGADORES para PC,
PCW, CPC y Spectrum
MAS JUEGOS: Driller, Knight
Force, Drakkar, Grand Slam,
Asterix, Dragon Spirit, APB
MOTMANIA
TORRE DE MADRID
SYSTEM-4
F-16
DRO SOFT
00009
414090 102971

SUMARIO

Editorial

COMO os prometíamos en el primer número de AMSTRAD SINCLAIR OCIO, hemos vuelto a la carga con otro especial simuladores, ya que es precisamente ahora cuando más de moda están y cuando todas las empresas especializadas en simuladores de vuelo se han decidido a lanzarlos tras una laboriosa investigación, en especial la del conocido F-16, que ha sido utilizado en todos ellos.

En este número comentamos también otro fantástico juego de la empresa Opera Soft. Mot es un nuevo concepto en lo que a juegos se refiere, y es que parece que todavía existen empresas interesadas en el estudio y elaboración de nuevas técnicas de programación. El mundo de los juegos es una continua evolución y tan sólo necesita tiempo y dedicación. Muy pronto os sorprenderemos, conocemos interesantísimos proyectos que todavía no han sido llevados a cabo y de los cuales vosotros seréis los primeros en tener noticia.

Otro de los temas que más polémica ha levantado en redacción es la respuesta obtenida con el concurso de DEMOS que realizamos junto con Dinamic. ¡Os habeis pasado! Nos ha llegado un montón de programas que pacientemente hemos ido seleccionando. Enhorabuena a todos los participantes, próximamente daremos una relación de los ganadores y entregaremos los respectivos premios.

Director: José Antonio Sanz. **Director Técnico:** Justo Maurín. **Redactor Jefe:** Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio. **Diseño y Maquetación:** Juan M. Cabrero. **Fotografía:** José del Cerro. **Colaboradores:** Manuel Ballesteros, Mario de Luis García, Enrique Sánchez, Rafael Lorenzo, Xavier Artigas, Alfredo Pérez. **Publicidad:** Concha Gutiérrez. **Dirección:** Amstrad-Sinclair Ocio. Almansa, 110. Local 8. Posterior. 28040 Madrid. **Fotocomposición y Fotomecánica:** Servigrafint. **Impresión:** Lerner. **Depósito Legal:** M-9.423-1989. Es una publicación de BMF Grupo de Comunicación, con licencia de Amstrad España. **Coordinador General:** Justo Maurín. **Jefe de Producción:** José I. Rey. **Secretaria de Redacción:** Araceli San Pedro. **Dirección, Redacción, Publicidad y Administración:** Almansa, 110. Local 8. Posterior. 28040 Madrid. Teléfonos: Publicidad: (91) 253 92 10; Redacción: (91) 253 77 94; Administración-Suscripciones: (91) 233 86 28. El editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.



VUELVE EL MEJOR REPARTIDOR DE PERIODICOS

SEGURAMENTE la mayoría conocéis este magnífico juego que causó sensación en las máquinas recreativas hace algún tiempo. Ahora tendréis la oportunidad de jugar con este simpático ciclista, recorriendo las calles de la ciudad, depositando periódicos en todas las casas y destruyendo cristales, ventanas y jardines. Paperboy deberá tener cuidado con los coches, borrachos, monopatines y demás obstáculos que pueda encontrar en su camino. El juego, que ha sido creado por Elite, estará disponible para todos los ordenadores de 16 bit y será distribuido en España por MCM Software.

EL ACTION PACK



PACK SPECTRUM + 2A



PACK SPECTRUM + 3

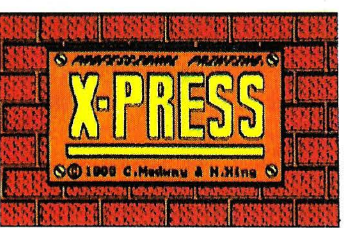
UN estupendo regalo espera a todos los compradores de un Spectrum + 2A o de un Spectrum + 3, es el «Action Pack», que está compuesto por un joystick, una pistola y seis juegos diseñados específicamente para jugar con ésta. Este pack es el complemento ideal para batallar con robots de otras galaxias, rescatar prisioneros o destruir enemigos alienígenas pertenecientes a otras galaxias.

Los juegos han sido creados por las empresas de software más prestigiosas: Ocean, Domark y Mastertronic, entre los que se encuentran los juegos más vendidos de todos los tiempos: «Operación Lobo» y «Bullseye», este último basado en un famoso concurso de la televisión británica.

El Action Pack con el Spectrum + 2A saldrá a 29.900 pesetas y el Spectrum + 3 a 39.900 pesetas. El pack incorpora seis magníficos juegos: Operation Wolf, Bullseye, Missile Ground Zero, Rookie, Solar Invasion y Robot Attack.



AUTOEDICION PARA CPC



UNO de los mayores problemas que podemos encontrar a la hora de hacer autoedición con Stop Press es la gran longitud de los ficheros que produce. La creación de páginas de alta calidad conlleva el uso de dibujos y textos que engrosan el contenido de cada página, limitando notablemente la capacidad de memoria del ordenador.

X-Press es un programa de utilidad diseñado especialmente para ser usado con el Stop Press, al que añade algunas nuevas aplicaciones que hasta ahora no estaban disponibles. X-Press puede reducir fácilmente las páginas hasta la increíble cifra de 6K (dependiendo del contenido del fichero), permite dar una visión general de la página, comprimir, descomprimir y construir páginas, así como guardar un pequeño buffer para la impresora.

X-Press es la mejor ayuda para el Stop Press y está disponible para el Amstrad CPC 6128.

LOS JOYSTICKS SE DESNUDAN

DESDE que diésemos como cover el tema de los joysticks y anunciásemos volver a la carga con estos prácticos utensilios, no ha pasado mucho tiempo, pero sí el suficiente para que montones y montones de nuevos modelos vean la luz. Y nunca mejor dicho, ya que parece estar de moda hacer joysticks en cajas transparentes, dejando a la vista todas las «inmortalidades» de estos fantásticos artefactos (véase la foto).





MUY CONFIDENCIAL...!



NOS hemos introducido en la PC SHOW y hemos sustraído algunos datos de especial interés para todos los adictos a los videojuegos; os aconsejamos leer detenidamente esta lista y destruirla rápidamente, ya que contiene los próximos lanzamientos de Ocean otoño-invierno.

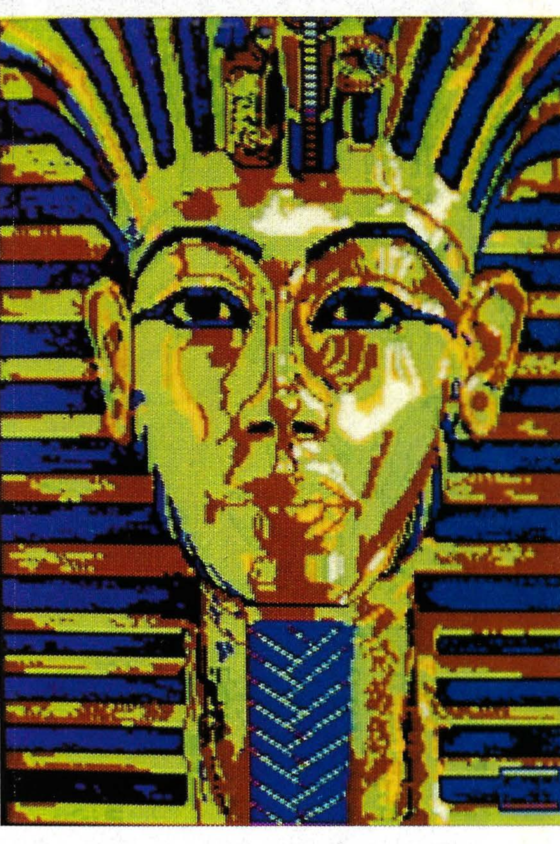
TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD CPC	PC
BEACH VOLLEY	X	X	
BATMAN THE MOVIE	X	X	
VOYAGER			X
CABAL	X	X	
LOS INTOCABLES	X	X	X
OPERATION THUNDERBOLT	X	X	
F-29 RETALIATOR			X
CHASE HQ	X	X	X





FUTBOL, FUTBOL, FUTBOL...

ESTO es «demasiao»!, parece que a todas las empresas productoras de software les ha dado por el fútbol. Es que no paran, si primero fue el Fútbol Manager ahora es el Fútbol Manager II; si en las máquinas recreativas salía el Fighting Soccer, ahora Activision lo lanza para los ordenadores, Emilio Butragueño se hace famoso: ¡no se saca un juego!, sino dos, mientras Dinamic le da a Michel y en el Reino Unido ya van por la tercera entrega de Gary Lineker. Para no quedarse atrás, también hay juegos que no cuentan con nombre, aunque sí con calidad, como el Kick Off, Microprose Soccer, etc. Y para colmo, entre tanto embrollo, los ingleses no fichan a un jugador, fichan a todo un equipo: Manchester United, Liverpool... ¡Dónde vamos a parar!, el siguiente paso será el fichaje de la plantilla nacional (entrenador incluido).

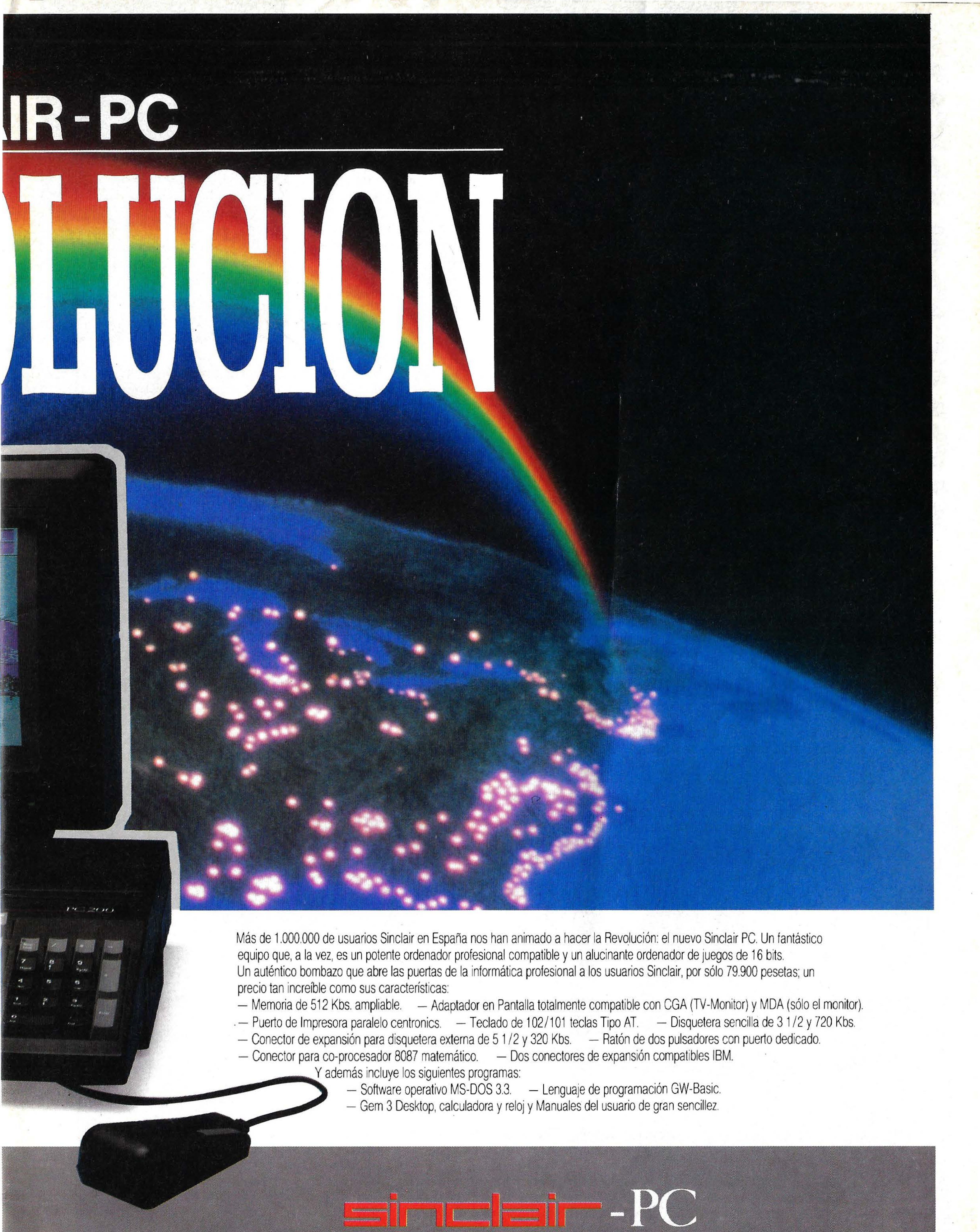


NUEVA VERSION DEL DELUXE PAINT

ELECTRONICS Arts ha anunciado el lanzamiento de una nueva versión mejorada del Deluxe Paint II para PC. En esta nueva versión se han incorporado nuevas herramientas y se ha ampliado la potencia gráfica del mismo, dotándolo de una mayor flexibilidad en la creación y representación de imágenes. (Recordemos que éste era uno de los puntos más oscuros de la anterior versión.)

Además, se han incorporado nuevas opciones para la impresora, como un volcado tipo póster (nueve veces el tamaño normal), nuevos «brushes», capacidad para controlar hasta 250 impresoras diferentes, compatibilidad con ficheros PCX (PC-Paintbrush) y además aguanta memoria expandida y permite crear increíbles efectos en modo EVGA.

El precio del programa ronda las 99,99 libras (unas 20.000 pesetas al cambio) y requiere para su correcto funcionamiento 1Mg/640K, aunque los usuarios de la primera versión lo podrán obtener por 30 libras (unas 6.000 pesetas).



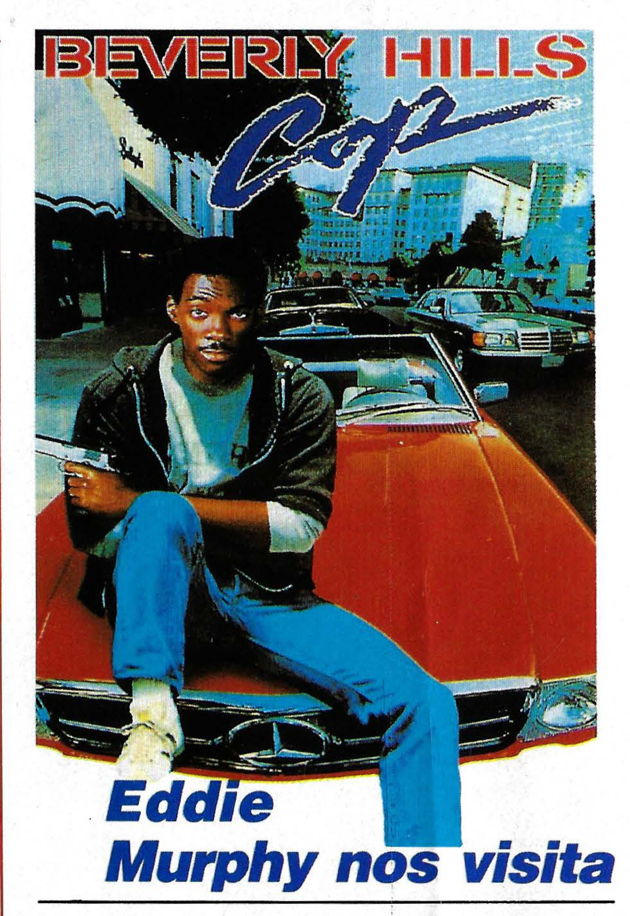
Más de 1.000.000 de usuarios Sinclair en España nos han animado a hacer la Revolución: el nuevo Sinclair PC. Un fantástico equipo que, a la vez, es un potente ordenador profesional compatible y un alucinante ordenador de juegos de 16 bits.
Un auténtico bombazo que abre las puertas de la informática profesional a los usuarios Sinclair, por sólo 79.900 pesetas; un precio tan increíble como sus características:

— Memoria de 512 Kbs. ampliable. — Adaptador en Pantalla totalmente compatible con CGA (TV-Monitor) y MDA (sólo el monitor).
— Puerto de Impresora paralelo centronics. — Teclado de 102/101 teclas Tipo AT. — Disquetera sencilla de 3 1/2 y 720 Kbs.
— Conector de expansión para disquetera externa de 5 1/2 y 320 Kbs. — Ratón de dos pulsadores con puerto dedicado.
— Conector para co-procesador 8087 matemático. — Dos conectores de expansión compatibles IBM.

Y además incluye los siguientes programas:

— Software operativo MS-DOS 3.3. — Lenguaje de programación GW-Basic.
— Gem 3 Desktop, calculadora y reloj y Manuales del usuario de gran sencillez.

sinclair -PC



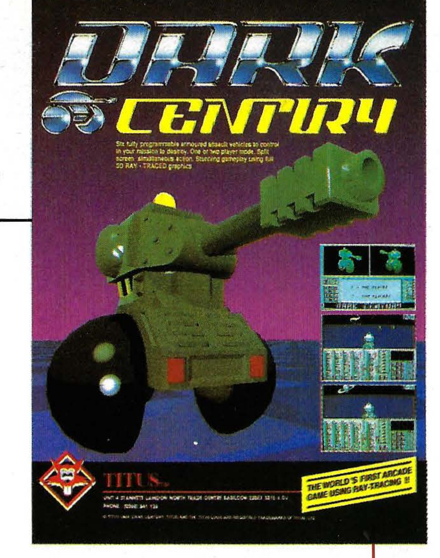
Eddie Murphy nos visita

QUE sí, que es cierto, no os estoy mintiendo. Muy pronto todos vamos a poder disfrutar de una fabulosa vídeoaventura llamada «Beverly Hills Cop» (Superdetective en Hollywood), que revive las hazañas de Axel (Eddie Murphy), ese simpático y «alocado» policía que sólo piensa en divertirse y en hacer las cosas a su modo.

El tema del juego es muy similar al de la película y se divide en cuatro fases totalmente diferenciadas: La primera es una prueba de circulación, siguiendo a un sospechoso. La segunda se desarrolla a través de un «scroll» vertical hasta llegar a unos camiones donde se están cargando armas. La tercera es una persecución tras los camiones; esta fase está realizada con gráficos vectoriales. La cuarta y última se desarrolla en la Mansión, lugar éste donde Axel deberá rescatar a los rehenes y prender al jefe de la banda.

El juego ha sido realizado por cuatro programadores, tres grafistas y ocho meses de duro trabajo, es el mejor juego de Tyne Soft (la empresa creadora) hasta la fecha. El Superdetective en Hollywood estará disponible para Amstrad CPC, Spectrum y PC a primeros de diciembre y será distribuido en España por System 4.

Dark Century



NOS encontramos ante uno)s mejores juegos con gráficos en tres dimensiones diseñados hasta la fecha: Dark Century. El programa nos ofrece la posibilidad de jugar con un total de seis vehículos de asalto totalmente programables, además de permitir el juego entre una o dos personas. Dark Century ha sido realizado por Titus y será distribuido en España por Proein, S. A.

Stunt Car Racer

ACE algún tiempo se puso de moda hacer juegos de coches para ordenador. Desplazados durante algún tiempo por los de lucha, de nuevo vuelven a resurgir con segundas partes o nuevos títulos, como es el caso de Turbo Out Run, Test Drive II, Hard Drivin o el que nos ocupa, Stunt Car Racer.

En este juego conducimos un coche con motor VB, en una carrera contra los demás participantes. Los gráficos son vectoriales sólidos, lo que implica formas geométricas y menor detalle, pero perspectivas más ajustadas a la realidad. El juego es de la casa Micro Style y estará disponible para Spectrum y PC.



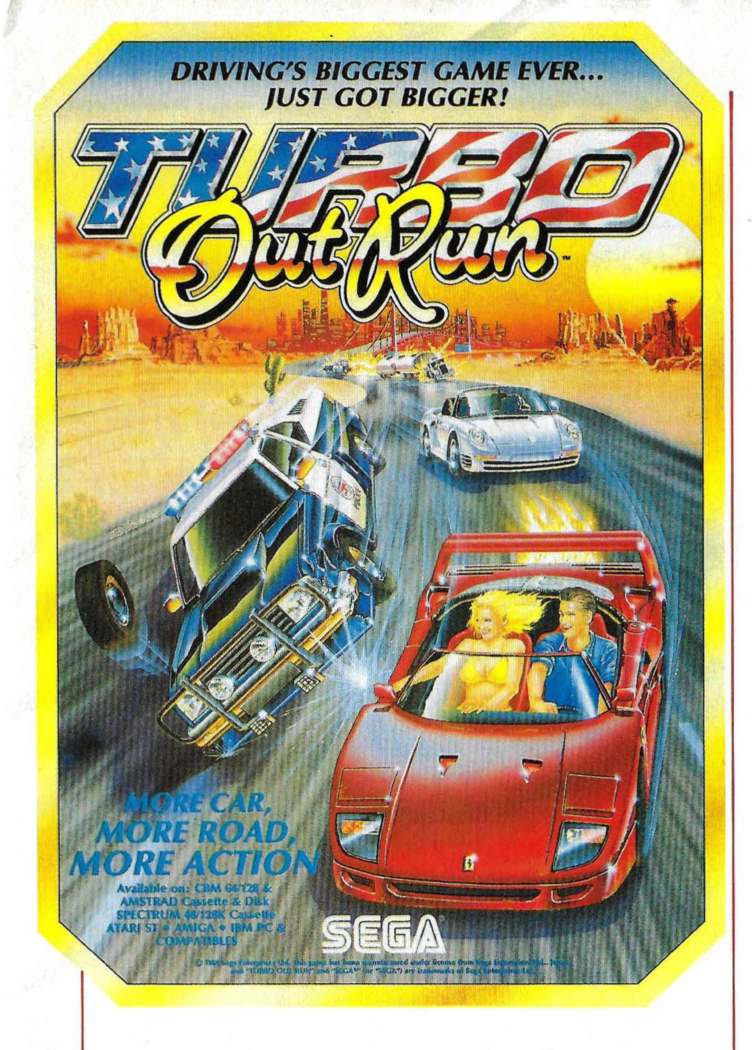
EL INDISCRETO

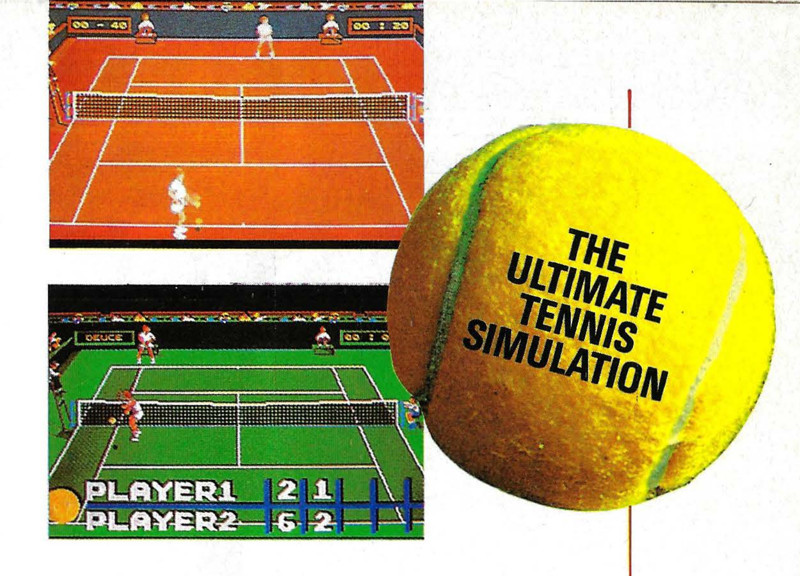
♀ Parece ser que a todas las empresas les ha dado por sacar juegos de fútbol, ¡son inagotables!: Kick Off (muy pronto Kick Off II), Emilio Butragueño I, ¿Emilio Butragueño II?, Michel, Liverpool, Emlyn Hughes International Soccer, Fighting Soccer, Football Manager II, Manchester United, Microprose Soccer, bla, bla, bla...

♀ Seguramente a todos los usuarios de Amstrad PCW les sonará el nombre de OMK, empresa famosa por sus excelentes juegos; pues bien, ahora la distribución de todos sus juegos correrá a cargo de Proein, S. A.

♀ Si os habéis quedado sorprendidos con los últimos juegos que han salido al mercado: Indiana Jones, Batman o Moonwalker, ahora os vais a sorprender todavía más. Una nueva empresa llamada Delta Software va a lanzar un juego llamado «El Lute», ya tienen los derechos y lo único que falta es un poco de tiempo. ¿Sorprendidos?

♀ ¡Los hay locos! Una revista informática, «de cuyo nombre no quiero acordarme», ha decidido sacar un estupendo cursillo de informática con la colaboración de Opera Soft y de todos sus programadores. Algunos no sabemos qué hacer para complicarnos la vida.



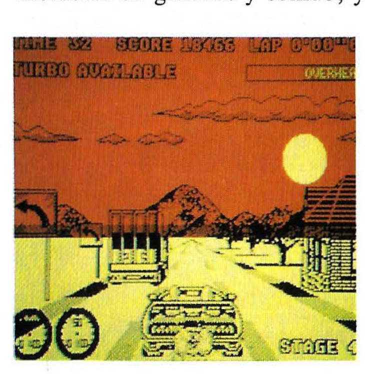


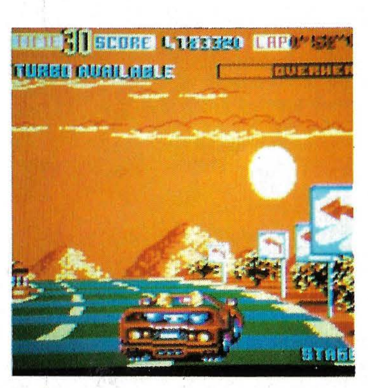
Pro Tennis Tour

PRO Tennis Tour es uno de los últimos lanzamientos de Ubi Soft y uno de los mejores simuladores de tenis. Este juego te permite participar en los campeonatos más importantes del mundo: Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon y Open USA. Cuenta con unas 320 animaciones con distintos tipos de Zoom y efectos de sonido. También puedes jugar con tus amigos, grabar y cargar un juego con las opciones que hayas elegido y ver la repetición de las mejores jugadas en tres dimensiones. Pro Tennis Tour estará disponible para PC con las siguientes configuraciones: EGA, CGA, VGA, Hércules y Tandy.

Turbo Out Run

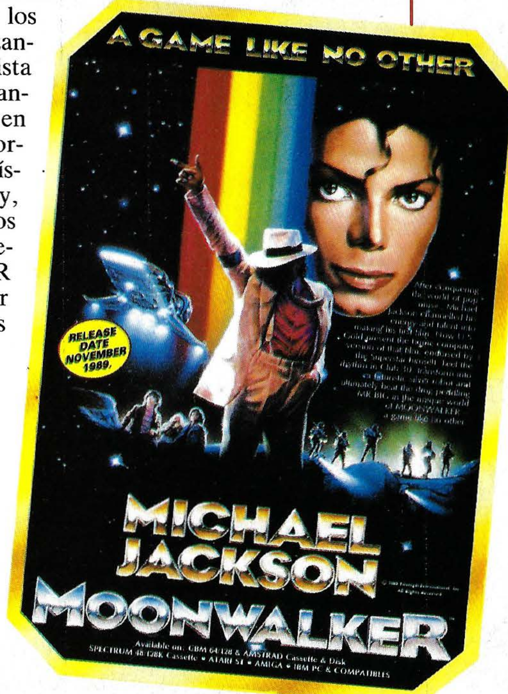
NO hace mucho, U. S. Gold convirtió una de las máquinas recreativas de más éxito: Out Run. La máquina era genial, utilizaba una inmensa cantidad de memoria en gráficos y sonido, y como es de suponer, la versión de los ordenadores (Spectrum, Amstrad y PC) no quedó muy favorecida respecto a su original, pero bueno, ahora tenemos la posibilidad de probar la segunda parte de este magnífico juego, que según hemos podido ver, tiene unos gráficos alucinantes. Turbo Out Run estará disponible para Amstrad CPC, Spectrum y PC. En España será distribuido por Erbe Software.





Moonwalker

DESPUES de conquistar el mundo de la música pop, Michael Jackson ha realizado su primera incursión en el mundo del cine con Moonwalker y ahora pretende conquistar el mundo de los arcades con un juego basado en la misma. US Gold ha sido la encargada de realizar la conversión de la película a todos los ordenadores, utilizando como protagonista al mismísimo cantante. Sentir el ritmo en el Club 30, transformarnos en un futurístico robot de plata y, por último, hacernos cargo de un vendedor de droga, MR BIG, van a ser nuestras misiones más importantes.



A TODA MAQUINA

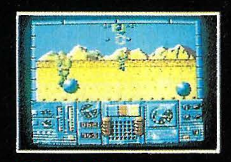
Nadie puede darte más por menos dinero

1.350 ptas.
2 cassettes



BAT MAN*

Un héroe legendario para un juego histórico. BAT-MAN ha sido el programa que más elogios ha levantado entre los críticos de todo el mundo, sus gráficos, su argumento y su adicción no tienen comparación posible.



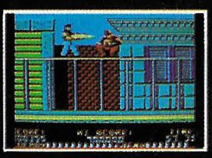
RAMBO III

El pensó que la guerra había terminado, pero la lealtad y la amistad son más fuertes...
Ahora tú eres Rambo y debes atravesar las filas enemigas, los campos de minas y enfrentarte a todo un ejército para salvar a tu amigo, el Coronel Trontman.



ROBOCOP

Mitad hombre, mitad máquina.
¡Todo un juego!
La ley del futuro aparece en tu ordenador con una aventura inigualable. Con una acción rapidísima te conviertes en ROBOCOP, enfrentándote a los asesinos de Delta City.



DRAGONNINJA

Ocho niveles de dura lucha que habrás de atravesar utilizando tus artes marciales especiales.
Lanza patadas, puñetazos y utiliza todo el poder que le dan las armas Ninja...
Si eres capaz de cogerlas.



AFTERBURNER

¡Experimenta todo el realismo de un supersónico combate aéreo en tu casa!
Usando tu detector de color antimisiles y el fuego láser ¡podrás luchar contra los mejores pilotos de combate! Sólo tienes que buscar en tu radar, encontrar tu objetivo y disparar...

DISPONIBLE EN: SPECTRUM, SPECTRUM +3, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, COMMODORE, MSX

(*) TARGET RENEGADE SUSTITUYE A BATMAN EN VERSION COMMODORE



ERBE SOFTWARE, S. A. - C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID - Tel. (91) 458 16 58





NOMBRE:
Javier Fáfula.
EDAD:
23 años.
PROGRAMAS FAVORITOS:
Todos los de ULTIMATE.
MAQUINAS FAVORITAS:
Amstrad CPC, Spectrum, Amiga y Atari.
PROGRAMAS CREADOS:
Rex Hard, El Equipo A, Super Skills Michell y algunas versiones de otros juegos: Frontiers...
AFICIONES
Viajar y el cine.

DINAMIC

JAVIER FAFULA

JAVIER Fáfula es uno de los pioneros de la programación de juegos en España. Todo comenzó con un ZX-81, una máquina sin sonido, sin gráficos y sin memoria, que abrió las puertas a un mundo para él hasta entonces desconocido. Más tarde, a finales de 1984, con un Spectrum se decidió a crear un videojuego en sus horas libres. Fue una original aventura que le ocupó todo un año y con la que descubrió lo dura que es la vida de programador.

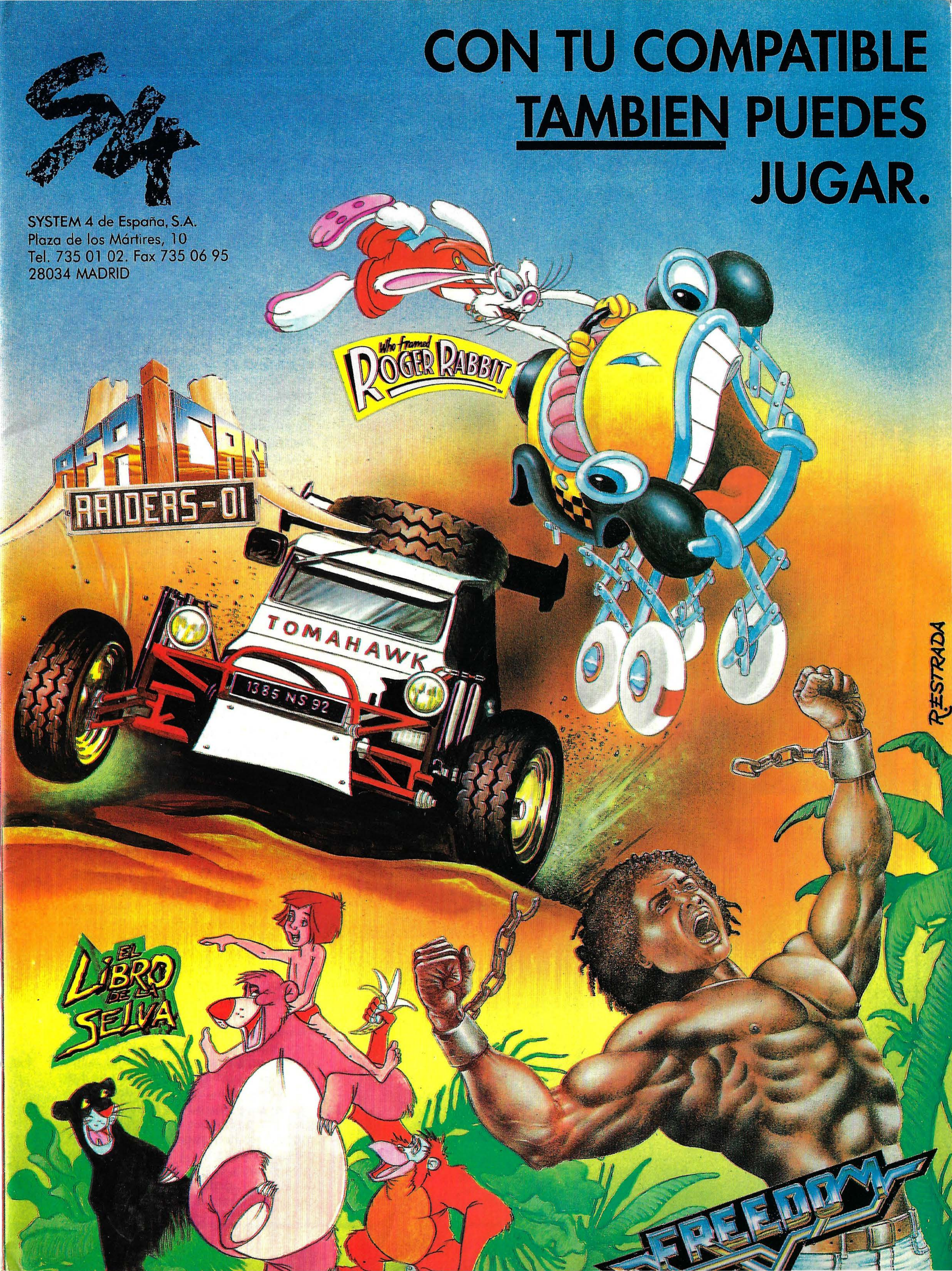
«La programación del Rex Hard me llevó un año completo y no llegué a obtener una recompensa al tiempo invertido en la programación del mismo. Ocean, una de las empresas que visité, se mostró muy interesada en la distribución del producto, incluso me llegó a ofrecer una importante suma de dinero para que comprase un buen equipo y reprogramara parte del juego, pero me encontré con un gran problema: querían la distribución en exclusiva y yo lo tenía que haber vendido en España para pagarme el viaje a Londres. No obstante, se portaron bien, me proporcionaron alguna que otra dirección donde podría vender el producto y me pagaron parte de los gastos.»

Otro de los programas más destacables y a mi juicio uno de los mejores que he visto en toda mi vida (y he visto muchos, quizá demasiados...) es el MARACAIBO, un juego en tres dimensiones que relata una sorprendente aventura sobre un gigantesco barco, mezcla del Bellona y el Santa Ana.

El juego cuenta con unos gráficos sensacionales, un detallado estudio del barco y un montón de pantallas. Lástima que este tipo de juegos no le guste mucho a la gente, ya que como nos comenta Javier, «la programación de un juego de este tipo requiere más de un año de trabajo intenso y luego nunca se obtienen los resultados económicos deseados. Hasta el peor de los arcades se vende más.»

Javier Fáfula es un programador que siempre ha estado en la brecha, siempre ha tenido un hueco reservado en este mundo. Primero se fue a Inglaterra a vender su juego (Rex Hard), y lo consiguió, Hewson se quedó con la licencia. Más tarde, entre otras ofertas, se decidió a crear un pequeño grupo de programadores en Zafiro, del que más tarde sería coordinador y donde realizaría juegos como El Equipo A o la conversión del Frontiers, realizado por Oscar Gallego. Por último, llega a Dinamic, donde encuentra realmente un buen ambiente de trabajo y se dedica a la programación de juegos para Amstrad CPC, Spectrum y Atari.

La entrevista se alargó durante toda la tarde, el tiempo pasaba sin que nos diéramos cuenta hablando de cine, rutinas, recordando las mejores compañías de software y cómo había evolucionado el mundo de los juegos. Eran las doce y media de la noche cuando nos despedíamos. Yo me iba a casa a dormir, en cambio Javier se iba a Dinamic, donde un fabuloso proyecto espera ser creado. La programación y las ideas no tienen horarios.



CON TU COMPATIBLE
TAMBIEN PUEDES
JUGAR.
SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
Tel. 735 01 02. Fax 735 06 95
28034 MADRID
Who framed ROGER RABBIT
AFRICAN
RAIDERS-01
TOMAHAWK
1385 NS 92
RESTRADA
EL LIBRO DE LA SELVA
FREEDOM

UNA EMPRESA PARA PC

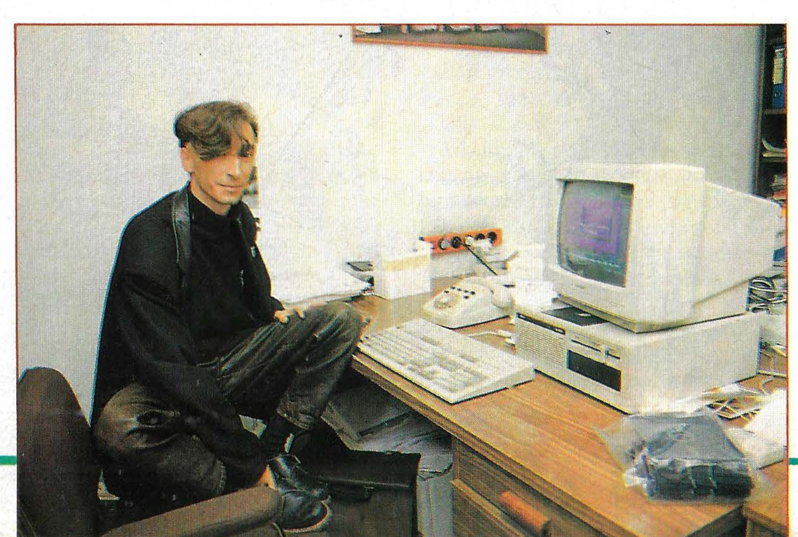
Compulogical

El 5 de agosto de 1984 nace una de las primeras empresas dedicadas al mundo de los juegos en España: Compulogical, una distribuidora de software que ha topado con los más diversos problemas que todo nuevo negocio implica. Por aquel entonces, como nos comenta Antonio González (director de la misma), «el mercado del software era muy distinto de lo que ahora conocemos, aunque eso sí, las empresas no han cambiado mucho y siguen comportándose de forma parecida».

Antonio González, director de COMPULOGICAL.



Miguel Moldes es el encargado de dirigir y coordinar los nuevos programas y juegos.



EN aquellos tiempos Compulogical se encargaba de distribuir los productos de las más prestigiosas compañías inglesas y americanas, como Thor, Emi o Epyx, famosas por sus juegos deportivos: Summer Games I, Summer Games II o Pitstop, para Spectrum y Commodore. Eran juegos de muy buena calidad, pero en contrapartida estas empresas no producían muchos títulos, lo que provocó un distanciamiento cada vez mayor entre Compulogical y el mundo de los juegos, dedicándose a comercializar juegos de estrategia, simuladores y aventuras conversacionales que iban dirigidas a otro tipo de usuarios.

No obstante, esta veterana empresa siguió de alguna forma ligada al mundo de los juegos; fue la primera empresa que se dedicó a la distribuciíon de Packs de juegos en España (muy de moda ahora) e incluso llegó a grabar junto con Ariola Soft un disco con un juego. También llevó a cabo otros proyectos bastante interesantes contra la piratería, como la venta a estos últimos de producto sobrante a precios inferiores, con lo que en cierta forma lograban tener un mínimo control sobre los piratas y la unión de algunas empresas contra la piratería (Anexo), aunque ésta no tuvo mucho éxito.

> ***Compulogical abandonó el mundo de los juegos con la intención de dedicarse a la creación de software profesional. Ahora, prácticamente se dedican a crear y distribuir sus propios productos.***

A partir de 1987 es cuando Compulogical centra sus esfuerzos en el mundo de los 16 bits, en el mundo de los PC. Abandonan las licencias de juegos, que hasta ahora no les habían creado más que problemas con la piratería y con la poca honestidad de algunas empresas extranjeras, y tan sólo tienen que aguantar el mal trato que reciben de algunos medios de comunicación, que según Antonio: «intercambian el

comentario de un juego por unas páginas de publicidad».

Sin embargo, el mundo de los juegos no les ha tratado tan mal; precisamente este mundo es el que les ha ayudado a prosperar y dedicarse a la programación de software profesional a bajo coste. A partir de ahora Compulogical se dedica a la creación de un software para el usuario medio, programas a bajo coste con una buena calidad y prestaciones similares a cualquier otro tipo de programas.

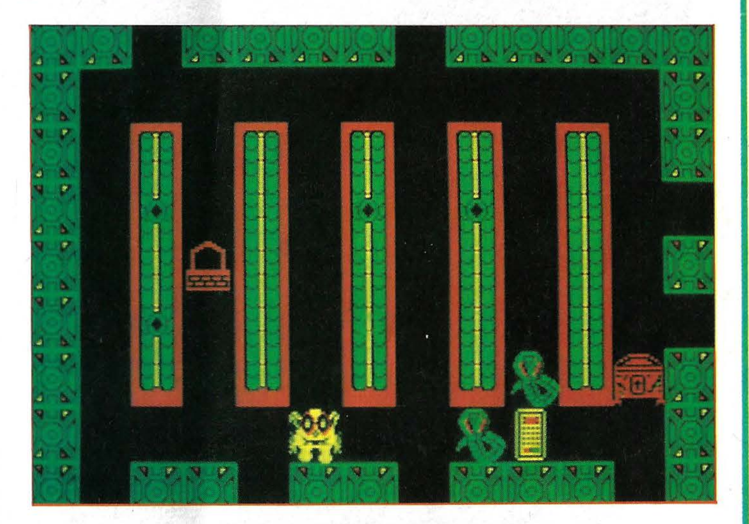
El equipo de Compulogical al completo.

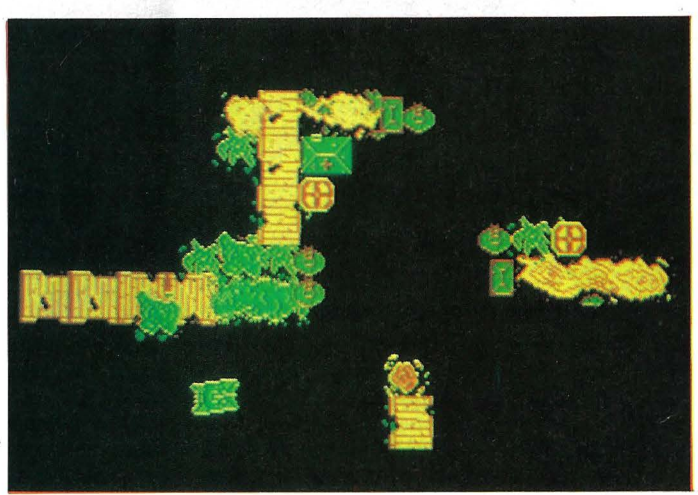
Ahora lo que más le interesa es el estudio de nuevos sistemas de almacenamiento, léase Compact Disc, en un intento de utilizar al máximo las capacidades de esta nueva tecnología que cada día toma una mayor importancia. «Este sistema de almacenamiento ofrece una gran calidad de producción, velocidad y un almacenamiento masivo de datos. El único problema que se puede encontrar hasta el momento es que este dispositivo de momento sólo sirve para leer datos y no como soporte de grabación», nos comenta Antonio González.

El mayor problema con el que Compulogical ha topado es la piratería y la poca formalidad de algunas empresas extranjeras, que se han dedicado a vender y revender sus licencias al primero que se las ha pedido.

Compulogical es una empresa muy sólida, metida de lleno en el mundo profesional, en el que se caracteriza por producir todo su software bajo la coordinación de Miguel Moldes, un experto programador de software profesional. Es una empresa con ganas de triunfar, llena de proyectos y fantasías que tan sólo necesitan tiempo para hacerse realidad.

De momento han logrado negociar con Discoplay la venta de software profesional y de entretenimiento, títulos entre los que figuran Federico Hyperspy, Rommel, el Zorro del Desierto; Jet Disk (una utilidad muy similar al PC TOOLS), Personal Financial, Electric Base, Utility 1, Inversión Bursátil y Jet Calc, un montón de programas con una única intención, «ofrecer software de calidad a un precio asequible».





Arriba: Federico Hyperspy es la primera incursión de esta empresa en la creación de juegos para PC.

Abajo: Rommel, el Zorro del Desierto, es junto con Federico Hyperspy uno de los más recientes lanzamientos de Compulogical.

BIENAVENTURADOS



JUEGOS DE ROLE

En la anterior entrega mencionábamos los juegos de Role como una de las más florecientes ramas del aparato «aventuras». Como las nuevas tendencias en los juegos de ordenador van por este camino, intentaremos hoy comprender sus mecanismos básicos y profundizar en sus diversas formas.

UN juego de Role se diferencia de una Aventura Clásica en que mientras en esta última el jugador se hace cargo o se compenetra con un personaje de características ya fijadas, en los de Role el jugador tiene la importantísima opción de elegir él mismo el tipo de personaje que quiere interpretar.

Pero esta elección no es infinita, generalmente debe elegir entre varios atributos y dentro de éstos la cantidad con que quiere dotar a su personaje. Por ese procedimiento se obtiene una amplia gama de personalidades o Roles.

Creando un «alter ego»

Veamos, muy por encima, cómo se crea uno de estos personajes. Hay varias clases disponibles para elegir. Los juegos más tradicionales proporcionan *El Guerrero, El Mago, El Monje* o *El Ladrón,* y algunas *Razas Especiales.*

El carácter del personaje puede ser de cualquier forma: un ladrón cobarde, un astuto monje o un valeroso mago, pero, obviamente, en cada juego los personajes se seleccionan de acuerdo a la trama.

En los de guión modernista, algunas veces tendrás que hacer a medida, equipar y luego manejar un poderoso robot o una nave espacial.

El dado es el destino que selecciona y ayuda a los jugadores a desarrollar la personalidad y habilidades de su, de momento, vacío zombie.

Pero no se trata del habitual dado «de toda la vida»; éstos empedernidos no se conforman con tan banal objeto y usan, además, dados de cuatro, ocho, diez y veinte caras.

También usan el concepto de D%, que se hace tirando dos dados de diferente color y diez caras cada uno, y leyendo en uno las decenas y en otro las unidades, para obtener así un porcentaje.

Otra excepción curiosa es que en el dado de cuatro caras, que debido a su irregular forma no rueda bien, lo que se lee es la cara que queda en contacto con la mesa.

Las especiales habilidades con que se va a dotar a los seres se dividen en secciones. Hay un amplio espectro, desde la inteligencia que le vamos a dar hasta atributos tan complicados como el carisma personal.

Dependiendo de cómo haya sido la tirada de los dados, los jugadores irán dotando a sus personajes.

De ese modo se va llenando poco a poco el cascarón con personalidad, apariencia física, comportamiento moral, ética ante la vida y hasta una historia personal y familiar.

Armado y ¡a jugar!

Otro asunto es la elección del arma adecuada para cada recién creada personalidad. Varían desde la conocida lanza y espada hasta una poderosa mente capaz de lanzar cualquier maleficio.

Es muy importante adecuar el arma al personaje y también hay que tener en cuenta que un grupo bien balanceado debe tener varios tipos de arma. Por ejemplo, armas de corto alcance para poder defenderse en el cuerpo a cuerpo y armas de largo alcance para bloquear enemigos mucho más fuertes en combate cercano.

Después de armar los personajes, los jugadores se meten en el mundo que les está esperando, siempre bajo la vigilante mirada del Maestro de Juego.

Allí vivirán múltiples aventuras y conocerán a otros individuos o grupos que a veces les ayudarán, pero que con más frecuencia irán a por ellos para «absorber» su esencia y posesiones.

Entonces entrarán en «batallas» y co-

nocerán la terrible espera mientras el dado rueda y el Maestro de Juego consulta sus abultadas tablas para dar el veredicto sobre quién es el vencedor.

La participación en batallas ha llegado a ser tan complicada que se ha creado toda una nueva afición, con verdaderos expertos que sólo se dedican a esta actividad en escenarios especiales y con grandes ejércitos de figuritas, castillos, fosos, etcétera.

Por supuesto, no se han hecho esperar las competiciones de esta espectacular variante, donde un montón de aficionados se sientan a contemplar a estos verdaderos napoleones modernos dirigir sus fantásticos ejércitos.

En la más memorable batalla que recordamos participaron dos grupos liderados por dos de los máximos exponentes del mundo del Role, el Archimaestro Wayne, quien hacía el papel del diabólico Darklord Kraagenskul, y el Ultramaestro Paul Boughton, como el buenísimo Príncipe de Pelethar.

Como juez actuó nada menos que Joe Dever, autor de numerosos libros y padre de la serie Lone Wolf.

El resultado fue que las fuerzas del mal se lo hicieron pasar «muy mal» a los buenos.

Escalando escaños

La manera más aconsejable de sobrevivir al comienzo es formar parte de un grupo; si no lo haces, morirás presa de horribles convulsiones a las pocas movidas (a menos, claro, que todos los demás jugadores sean igual de novatos).

A medida que se progresa en el juego se ganan puntos de experiencia y se alcanzan nuevos niveles antes ignorados y que permiten al personaje creado desarrollar al máximo sus habilidades.

El equilibrio entre las habilidades escogidas es lo más difícil de cuantificar por el novato. Tengamos en cuenta que un guerrero sólo aumentará en su propia habilidad, o sea, la fuerza; pero un buen ladrón lo que aumenta es en destreza o sigilo.

También se puede escoger el comportamiento del ser, en una escala que varía desde *«Recto y Bueno hasta la Muerte»* hasta *«Caóticamente Malo»*.

Todos los datos anteriores afectan el tratamiento que te dan los demás jugadores y, sobre todo, el que te van a dar los Caracteres No Jugadores, que son todos aquellos que mueve y domina el Maestro del Juego, y que serán los más frecuentemente encontrados en tu romería.

Un largo camino

Con todos estos preliminares y preparativos, es de suponer que un juego de Role no se puede acabar de una sentada. Se requiere tiempo, una atmósfera adecuada (generalmente proporcionada por el local de un club especializado) y una gran dosis de paciencia.

El progreso en estos juegos depende, como en la vida misma, de la experiencia y del dinero. Cuanto más tengas de ambos, mejor.

Las habilidades también son importantísimas y hay que hacerlas crecer lo más rápido posible. No hay tiempo para andar vagando por estos mundos sin dedicarse previamente a cultivar y engrandecer las pobres habilidades con que uno comienza.

Sea como sea, y a pesar de lo complicado que parece, es un hobby tremendamente aditivo y la mayoría de los que lo intentan se quedan definitivamente como «Roleros».



Una industria minúscula

Alrededor de este hobby se ha creado una industria muy lucrativa. Se trata de la producción de figuritas metálicas (generalmente plomo) de todo tipo de monstruos y guerreros para hacer más fácil el «visualizar» el escenario.

También hay especialistas que hacen a medida todo tipo de castillos, cuevas, mazmorras y pida usted lo que quiera.

Si contemplar a dos jugadores de ajedrez sólo vale la pena si son buenos y hacen un juego interesante, os aseguramos que contemplar a un grupo de Role con todos sus dados, tableros, figuritas, libros, extrañas reglas y vocabulario, es un espectáculo que invita a participar.

Y... ¿cuál es el objeto de todo el tinglado? Bien, no hay ganador ni Gran Campeón, lo importante es sobrevivir y hacerte más fuerte, tanto en poder físico como en personalidad, y Meta Ultima: desarrollar al máximo tu personaje y hacerlo vivir de acuerdo a las reglas que tú mismo le has insuflado.

Y a nosotros, ¿qué?

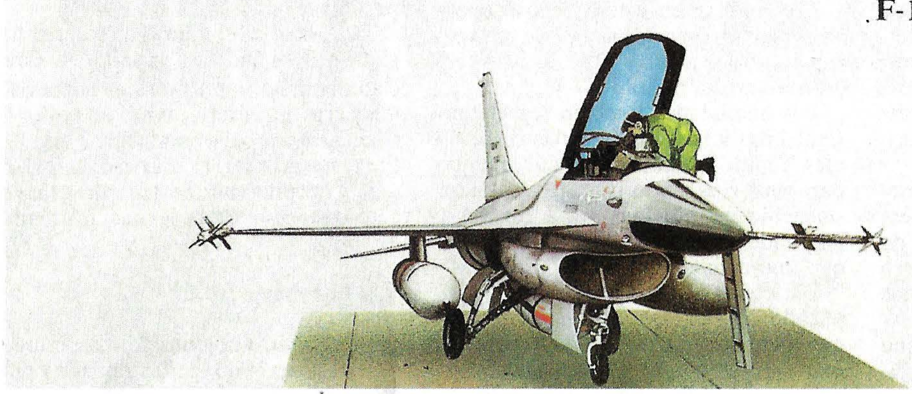
Hemos visto hoy una forma de jugar aventuras en la que todo depende y gira en torno a la capacidad de crear y dar vida cada uno a su propio personaje.

Pero esta forma de jugar no se ha limitado a los juegos de mesa y tablero, sino que ha ido pasando a casi todos los formatos, creando incluso sus propias variantes (como los juegos en vivo) y, por fin, alcanzando el campo que nos toca más de lleno: el de los ordenadores.

De todas estas evoluciones, de lo actual, de su llegada a los ordenadores y de lo futuro, nos haremos eco en esta sección.

A. R. Samudio

SIMULADORES DE VUELO


F-16 Fighting Falcon

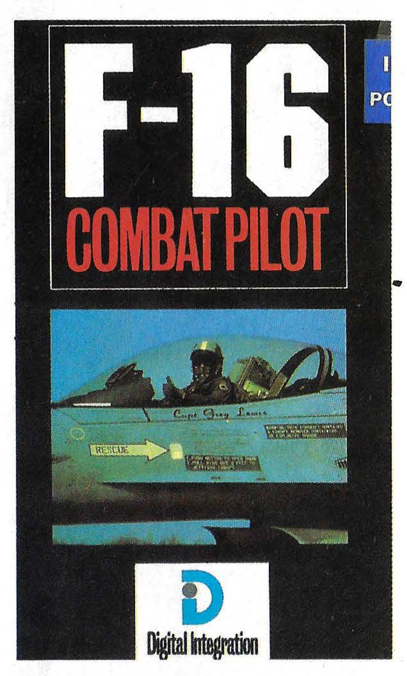
F-16, LA OBSESION

Cuando en el mes de marzo AMSTRAD USER dejaba paso a AMSTRAD SINCLAIR OCIO, decidimos que el tema más interesante para este número eran los simuladores de vuelo. Rápidamente nos pusimos a trabajar y recopilamos una buena información acerca de éstos, ofreciendo de portada los mejores. En ese número os prometíamos volver a la carga con el mismo tema, interesante y atractivo, y aquí estamos, dispuestos a contar todo sobre los mejores simuladores de vuelo realizados hasta la fecha: Chuck Yeager's II, F-16 Combat Pilot, de la afamada empresa Digital Integration, famosa por su genial Fighter Pilot y Ace 2088, un simulador-arcade que contentará a los que no quieran complicarse mucho.

EL F-16 Fighting Falcon es una magnífica pieza militar, una sofisticada máquina de matar. Hoy en día, más de dos mil F-16 se encuentran esparcidos por todo el mundo; es uno de los cazas más rápidos y ligeros diseñados por la General Dynamics, esa famosa empresa americana. La maniobrabilidad y aceleración de este caza le proporcionan la reputación de el mejor «Dog Fighter» (una modalidad de lucha).

Otra de las características más destacadas del F-16 es su capacidad para interceptar aviones extranjeros y obligarles a volver a espacio neutral o incluso destruirlos con su potente armamento. Todo esto explica la tendencia de utilizar este caza por parte de todas las empresas de software: Chuck Yeager's (Electronic Arts), Falcon (Spectrum Holobyte), F-16 Combat Pilot (Digital Integration), etcétera.

Métete en una pelea de perros



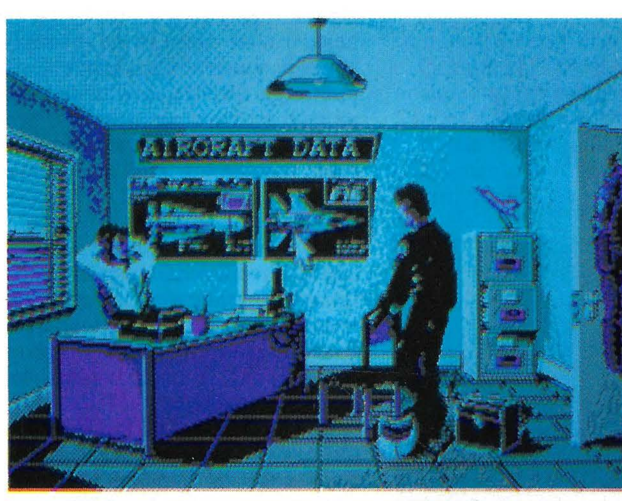
EL programa arranca con una habitación con dos personas y un puntero que se dirige con las teclas del cursor. Pasando el puntero por diferentes sitios se obtienen opciones. Por ejemplo, pasando el puntero por la ventana de la habitación y pulsando [ENTER] se puede ver una demostración. Es una curiosa forma de crear un menú, aunque el puntero se mueve lentamente.

Durante todo el programa el sistema de elección de opciones se hace mediante el mencionado sistema de puntero, lo que ralentiza notablemente los preliminares del juego. También es sumamente incómodo el modo de carga en los sistemas de 5.25 pulgadas, que sólo utiliza la unidad A, lo que en las máquinas de dos unidades de disco es una clara falta de aprovechamiento (como he dicho anteriormente, el juego viene en dos discos de 5.25). Ante esto, las únicas soluciones factibles son utilizar un disco de 3.5 pulgadas o disponer de disco duro.

El juego, al igual que el Chuck Yeager's y F-16 Combat Pilot, lleva un sistema de protección basado en el manual. Al aparecer la carlinga un diminuto mensaje pide la palabra número x del párrafo y de la página z. Buscando en el manual encontramos la palabra en concreto, la tecleamos y el avión comenzará a obedecer nuestras órdenes. El sistema, puesto en medio del programa, hará más difícil su búsqueda para los piratas.

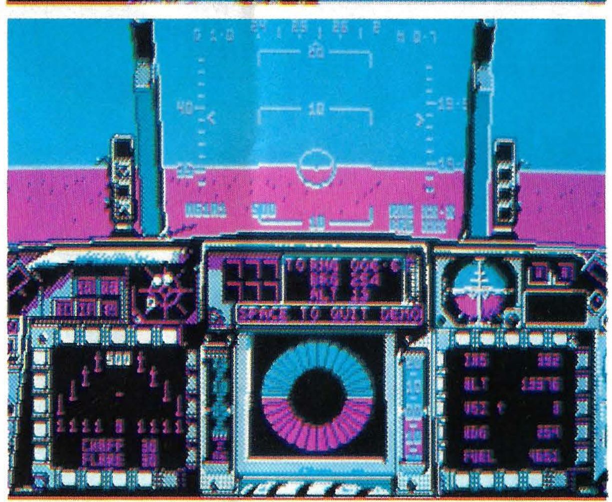
El simulador de vuelo es relativamente sencillo de usar, o al menos se deja manejar. Se mantiene nivelado y a altura constante simplemente usando las teclas del cursor. Se echa de menos poder ver el mapa durante la simulación, aunque el número de aeródromos es bastante amplio, con lo que quedarse sin

F-16 COMBAT PILOT









VERSION COMENTADA: AMSTRAD PC

Un manual de unas cien páginas, dos discos y un folleto con las teclas necesarias son los componentes del F-16 Combat Pilot. La empresa, Digital Integration, es la creadora del mítico Fighter Pilot, el primer gran simulador de combate para 8 bits. En esta ocasión los gráficos se han mejorado mucho y el manejo es relativamente fácil (si tenemos en cuenta que es un simulador).

OTRAS VERSIONES

PC (5.25 y 3.5: 4.995 pesetas).

CREADO POR: DIGITAL INTEGRATION.
DISTRIBUIDO POR: SYSTEM 4.

8	**SONIDO:**	**6**
	GRAFICOS:	**8**
	ADICCION:	**8**

combustible es difícil si se sabe aterrizar.

Existen siete misiones asignables, de las cuales una, llamada Operación Conquest, tiene como objetivo detener una ofensiva completa enemiga. En ella las condiciones meteorológicas (que pueden también ser modificadas) no serán habitualmente muy favorables.

Mención aparte merece la opción Gladiator, que permite conectar dos PC's mediante uno de los dos puertos de comunicaciones, eligiendo la velocidad de transmisión y si se es el jefe azul o rojo. La velocidad de la simulación está supeditada a la velocidad del ordenador más lento de los dos conectados.

Dominar en su totalidad el programa lleva mucho tiempo, como es normal en un simulador, pero en este despegar y pasearse por el espacio aéreo es sumamente fácil. Incluso se pueden hacer rollings (giros de 360 grados sobre el eje longitudinal) sin perder el control.

Los gráficos están muy bien diseñados en el panel de control y un tanto desnudos en el paisaje. Esto repercute en un movimiento muy fluido, suave y rápido. Existen, además, cuatro pantallas del simulador, la principal, dos laterales y una trasera. En todas ellas aparece el paisaje en una panorámica perfecta. En cuanto al sonido, está muy limitado, sonando sólo las explosiones, los avisos y poco más. No es del todo inconveniente si tenemos en cuenta lo incómodo que puede llegar a ser oír el zumbido del motor todo el tiempo.



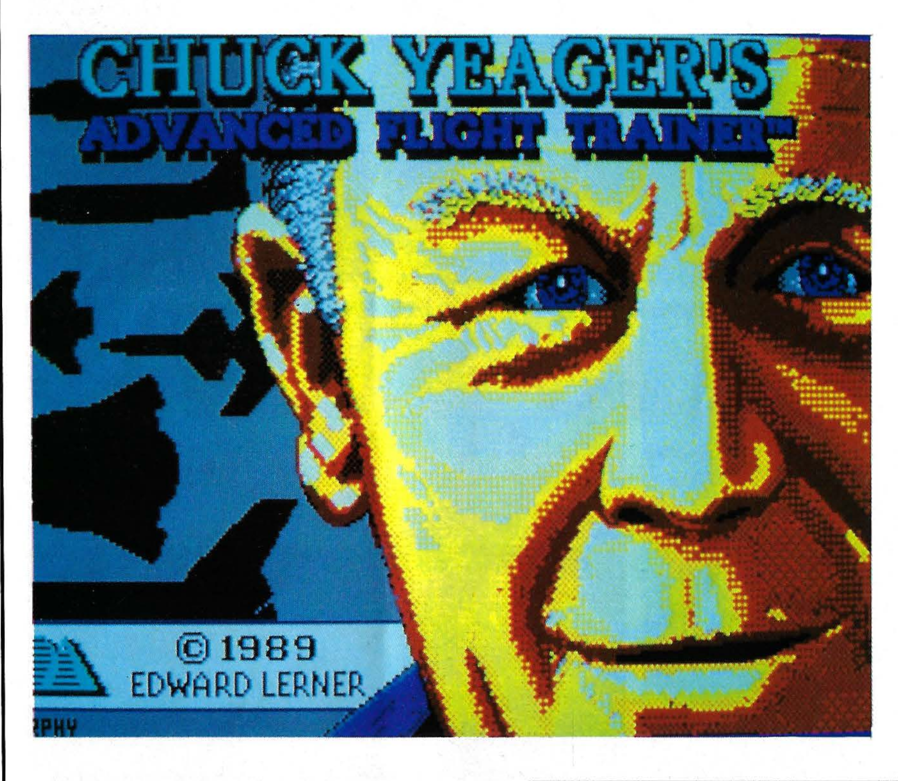
LO MEJOR:
El movimiento, los gráficos, la opción de dos jugadores...



LO PEOR:
No lleva tarjeta EGA, sólo Hércules y CGA, y el continuo cambio de discos en las máquinas de 5.25.

Chuck Yeager's Avanced Flight Trainer

Sólo le faltan las alas



Los simuladores de vuelo no deben ser considerados juegos. Su uso puede llegar a divertir, pero el proceso de aprendizaje es muy largo, a menos que se tengan nociones de vuelo o bien se haya manejado anteriormente alguno.

CHUCK Yeager es un general de aviación que ha prestado su nombre y su asesoramiento para la creación de lo que ya va siendo una familia de simuladores de vuelo. Incluso en Inglaterra con el juego original se entrega una cinta de audio con consejos de este gran aviador, pero no se ha traducido en la versión española, así que tendremos que pasar sin ella. Esta versión concretamente proporciona una gran cantidad de opciones estructuradas en menús, si bien puede conseguirse el mismo efecto pulsando <CTRL>+ la tecla apropiada. Como se puede observar, el manejo dista mucho de ser el de un juego sencillo y se parece más a cualquier programa profesional.

El programa tiene, por decirlo de alguna manera, dos niveles de manejo. En el primero se maneja el aparato que estamos usando (existe una larga lista de aeronaves disponibles), su instrumentación y la visión que queremos tener. Podemos subir y bajar los flaps a tope o hacerlo mediante pasos del 25 por 100 del total de recorrido, mover timones de dirección, aumentar la potencia en diferentes escalas y controlar la orientación y altura. Podemos también activar o desactivar el panel de mandos, y hacer lo propio con el HUD. Y en este punto cabe preguntarse qué es el HUD.

El HUD (Heads Up Display) es un invento de la tecnología moderna y consiste básicamente en un conjunto de indicadores fundamentales, tales como la altitud, la velocidad vertical (si estamos subiendo, bajando o nos mantenemos a altura constante), la velocidad, el rumbo, la potencia desarrollada por los motores, el centro de mira, la indicación de nuestro destino y muchos otros datos, todos ellos superpuestos al campo de visión del piloto, de manera similar a como se muestran los datos en las retransmisiones deportivas.

Todos los aviones disponibles en el Simulador de Vuelo Avanzado (SVA) poseen el HUD y es perfectamente posible prescindir del panel de mandos, aumentando el campo



ESPECIFICACIONES

Envergadura: 32 pies y 10 pulgadas (10 m).
Longitud: 49 pies y 6 pulgadas (15,1 m).
Altura (hasta el extremo del alerón de cola): 16 pies y 5 pulgadas (5 m).
Superficie del ala: 300 pies (27,9 m²).
Peso en vacío: 6.870 kg.
Peso habitual de despegue (con dos misiles Sidewinder para misiones de combate aéreo): 10.800 kg.
Velocidad máxima: 1.320 mph (2.112 km/h), Mach 2.0.
Techo de servicio: 60.000 pies (18.290 m).
Radio de acción: 575 millas (925 km).

de visión y teniendo datos más que suficientes para volar.

Existe otra opción que puede seleccionarse tanto desde el menú como con una sola pulsación de tecla desde el avión, y es la panorámica de vuelo. Podemos jugar como si fuesemos dentro o bien desde fuera, en multitud de posiciones, desde delante, detrás, izquierda, derecha, en la torre de control o desde un satélite. Si se pudiera grabar en vídeo merecería la pena hacer unos cuantos acercamientos y vista en vuelo. Magnífico.

En cuanto a las opciones del menú, existen cuatro de ellas en el principal, que a su vez se van desdoblando en otras. La primera opción permite configurar y salir. La opción de configuración permite elegir la tarjeta gráfica, el sonido, si se dibuja todo el paisaje o no, si es de día o de noche y si se representan las constelaciones o no. La siguiente opción del menú permite elegir la vista que obtendremos al jugar; la tercera, llamada <MISIONES>, contiene varias opciones, como elegir el lugar donde comenzamos a jugar, el aeroplano o las formaciones que queremos realizar junto con nuestros compañeros de escuadrón. La última opción del menú principal es un vídeo donde podremos observar el último vuelo realizado.

En la lista de aviones se encuentran, entre otros, el Sopwith Camel, el Cessna, el F-16, el SR-71 o la mismísima lanzadera espacial, el Space Shuttle.

Existe también una opción de entrenamiento bastante útil donde el instructor nos explica qué hay que hacer para despegar, aterrizar, tomar tierra, etcétera. En esta opción podemos limitarnos a ver el vídeo con la secuencia explicada mediante mensajes o tomar el control del avión y seguir dichos consejos, sólo que no es tan fácil hacerlo como nos lo hace parecer el vídeo.



Gráficamente, el juego está bien, con sólidos relativamente detallados, en los cuales lo que más destaca es el diseño de los aviones y lo que menos las montañas, que parecen montoncitos de tierra.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD PC

Un programa difícil, como todos los simuladores de vuelo, con multitud de opciones y gran realismo, lo que equivale a decir que quien no sepa pilotar un avión estará más tiempo en el suelo que en el aire. Algo lento debido a la utilización de cuerpos sólidos, pero en general se puede decir que es un gran programa.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta: 1.200 pesetas, disco: 1.950 pesetas), Amstrad PC (disco 5.25: 5.000 pesetas, disco 3.5: 5.000 pesetas), Spectrum (cinta: 1.200 pesetas).

CREADO POR: ELECTRONICS ARTS.
DISTRIBUIDO POR: DRO SOFT.



9	
SONIDO:	7
GRAFICOS:	9
ADICCION:	8



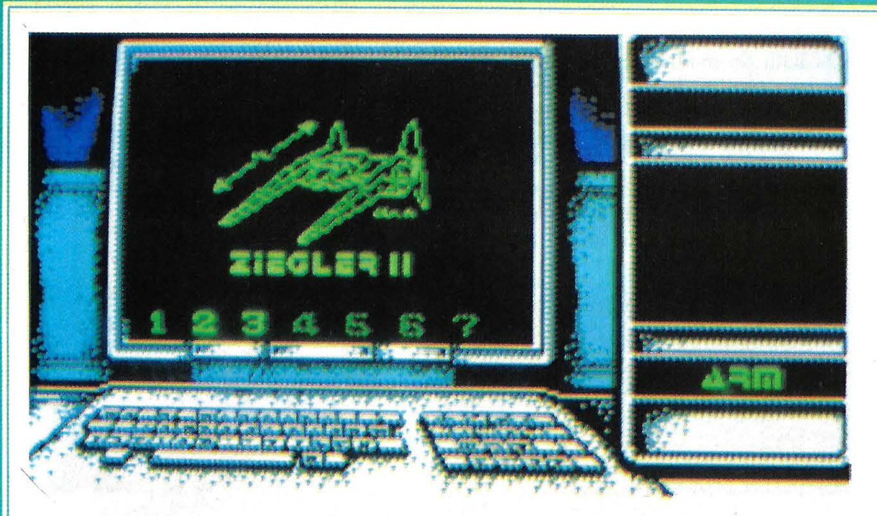
LO MEJOR:
Las opciones de vista panorámica y lo completo que es



LO PEOR:
Lento en las máquinas de 8 Mhz y demasiado complejo







ACE 2088

Excursión por el espacio

El argumento tiene una pizca de originalidad: no existe. Simplemente, no se mencionan en ningún momento las causas que nos han llevado a pilotar una nave nodriza y tres cazas con el loable fin de salvar a 118 colonias. Por lo menos no nos aburren con la historia de siempre.

EN cuanto al juego, la pantalla muestra inicialmente una terminal de la nave «Liberación» (la nave nodriza). Desde ella podemos ver la carta astral y desplazarnos al sistema orbital de cualquiera de las estrellas, observarlo, orbitar en torno a uno de los tres o cuatro planetas que suele haber en cada sistema y volar hacia 1 con una de las tres naves «Zielger II» disponibles. Desde el terminal podemos también saber el estado de puntuación y otros elementos del juego, obtener información del planeta, armar las naves, salvar y cargar partidas, y otras opciones cuya utilidad nunca se conocerá con exactitud debido a que las instrucciones incluidas en la carátula del juego son a todas luces insuficientes.

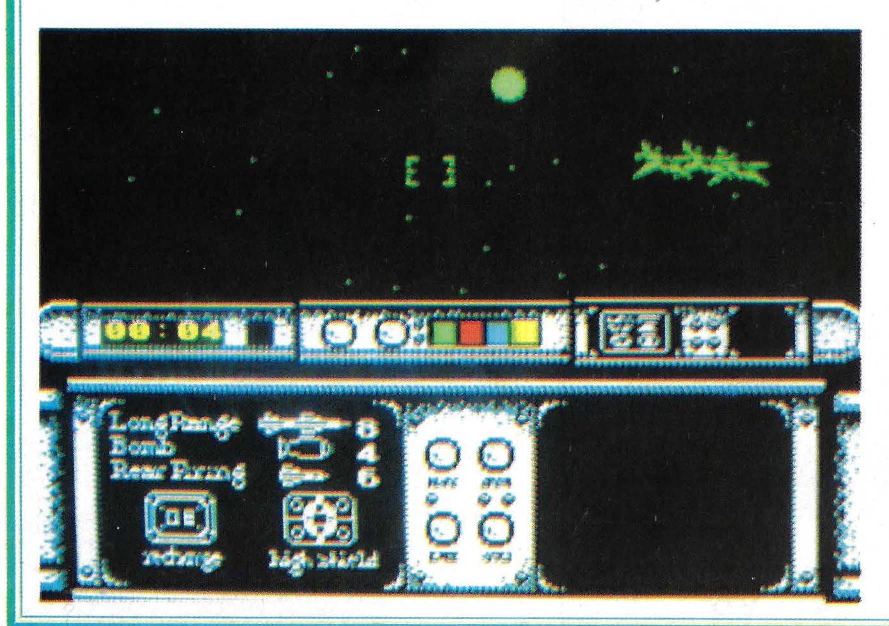
Los gráficos que representan a la terminal son monocromos, pero muy buenos en el acabado. Las pantallas que aparecen en la terminal son en general de planetas y estrellas. El hiperespacio está representado en el más típico estilo «Spielberg» y se puede decir, en términos generales, que el aspecto gráfico y de juego es bueno.

Todo cambia en la fase de simulación. Los gráficos se empobrecen ligeramente en los marcadores y bastante en la pantalla de acción. La falta de libertad de movimientos para alcanzar las naves enemigas es exasperante y el sistema de control lo hace aún más difícil. No logro explicarme por qué algunas estrellas se mueven mientras otras se quedan quietas, pero en cualquier caso el acercamiento al planeta es bastante tedioso.

Una vez en el planeta, las cosas mejoran algo, debido a la oportunidad de tirar bombas contra las bases. Al pulsar la B, una de las cuatro bombas que tenemos se activará y nuestra nave se dirigirá automáticamente hacia una base terrestre (que en ningún momento podremos ver en la pantalla de acción) y en determinado momento la pantalla izquierda del panel de mandos mostrará un punto moviéndose de arriba a abajo y un indicador que muestra dónde caerá la bomba. Nosotros debemos dirigir la nave de forma que la base quede situada en el punto de mira y soltar la bomba para destruirla. Esto que parece tan simple es algo así como la lotería, porque será rara la vez que consigamos acertar al blanco.

Todo el tiempo que dura la incursión aérea los enemigos debilitarán nuestra nave. Un indicador azul irá descendiendo paulatinamente y si no regresamos a tiempo nos quedaremos sin una de las tres naves. Cuando nos quedamos sin ninguna de las tres la partida no termina, sino que nos quedamos relegados a la nave «Liberación». Lo cierto es que los programadores del juego han tenido un fallo imperdonable: el juego no acaba, aunque no podamos seguir combatiendo, lo que equivale a decir que el número de partidas que juguemos se contará por veces que hayamos cargado desde cinta. Increíble que aún se puedan cometer despistes así.

Concluyendo, el juego no es un buen simulador ni un gran arcade. Se queda a medio camino de ambos, lo que quiere decir que atraerá a los que aún no tienen definidas sus predilecciones en materia de juegos. Reservado a gente muy especial.



VERSION COMENTADA: SPECTRUM

El programa no es un simulador propiamente dicho, sino una aventura espacial. Aun así, el control de la nave es complicado debido en parte a las instrucciones, totalmente insuficientes, y en parte al restringido sistema de movimiento. No es una buena elección para el que desee manejar una nave espacial, y está más cerca del arcade puro.

OTRAS VERSIONES

Spectrum (cinta: 875 pesetas).







LO MEJOR:
Manejar una nave nodriza y sus cazas

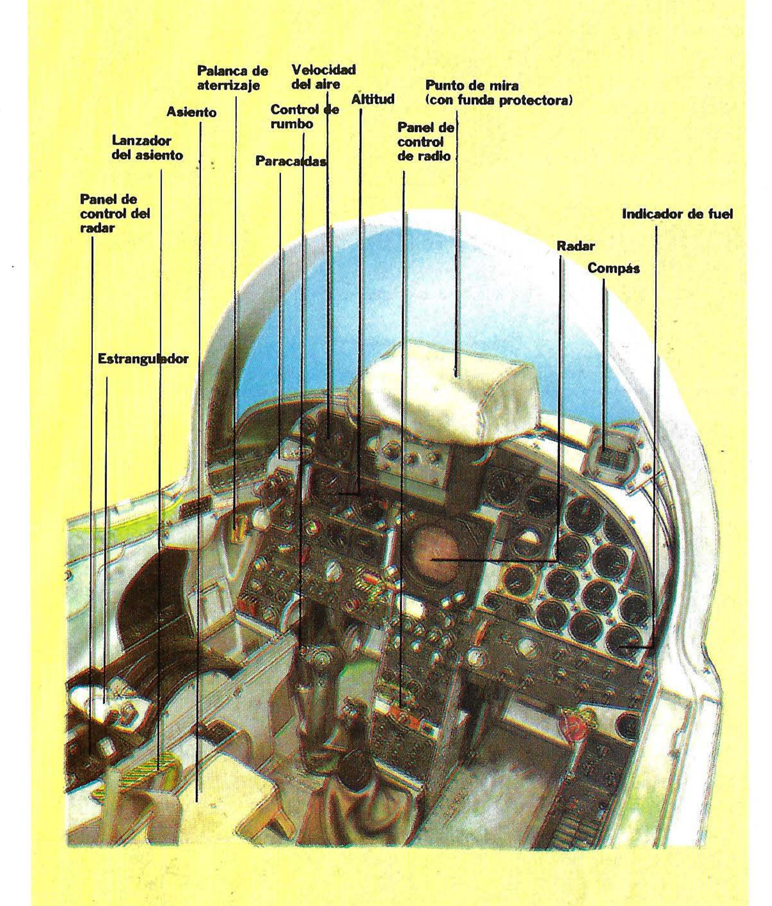
LO PEOR:
La fase de vuelo, con movimientos muy restringidos

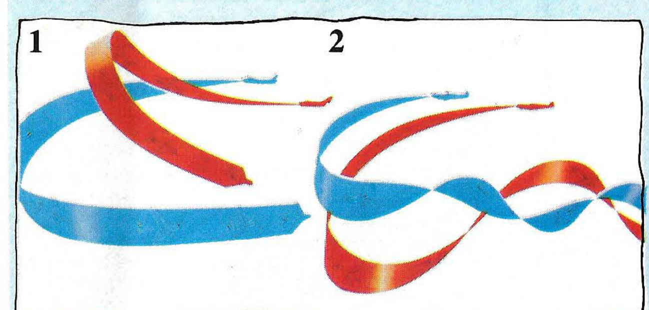
CREADO POR: ARTRONIC.
DISTRIBUIDO POR: MCM.



5

SONIDO:	6
GRAFICOS:	7
ADICCION:	6





1. Formación de combate: parejas

Los pilotos de combate lucharán a menudo en pareja. Esta formación de línea delantera permite que cada piloto vea por delante, por detrás y a los lados, proporcionando un buen apoyo mutuo para evitar ataques por la cola o por sorpresa. Los pilotos de una patrulla de combate aéreo pueden también adoptar esta formación.

2. Cuarto fluido

Esta es una formación muy abierta. Los dos jefes de elemento están en la zona de rastreo delantera, con sus pilotos de apoyo detrás y a los lados rastreando a ambos lados de la formación y a la cola. La formación, por consiguiente, tiene una buena vista alrededor. Típicamente, los dos elementos pueden volar en torno a 10.000 pies (3.000 metros), con unos 300 metros entre las dos aeronaves de un elemento.





Chuck Yeager's Flight Simulator

Convierte tu CPC en un hangar

CON respecto a la versión de PC comentada en estas mismas páginas, en la de CPC se echan de menos unos cuantos detalles y un manual más explícito, puesto que el que lleva lo es para todas las versiones, de modo que nos podemos desesperar intentando conseguir una opción de las descritas en el manual que en realidad no existe en nuestro ordenador.

Por lo demás, decir que la lista de aviones se ha reducido considerablemente, estando unos cuantos modelos en el programa 1 y otros en el número 2. El cuadro de mandos es el mismo para todos los aviones.

Las opciones del menú se han reducido a dos: LOCATION y PLANE. La primera tiene unas cuantas situaciones de comienzo (hangares, pista, obstáculos, puente, etc.) y la segunda unos cuantos aviones para elegir, borrándose la partida que estuviéramos jugando.

En cuanto al juego, es divertido, careciendo de HUD la pantalla (por otra parte es lógico, porque el panel de mandos no desaparece, así que es innecesario duplicar la información), y si algo se le puede reprochar es que algunos instrumentos son muy poco legibles.

Los gráficos son algo más pobres, el sonido es el del motor, lo que lo hace pesado con el tiempo, y se puede evaluar en general como inferior comparativamente respecto al PC, pero como un buen simulador.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Una versión recortada respecto a la de PC, pero muy trabajada y rápida si tenemos en cuenta que el microprocesador es de 8 bits y la memoria mucho menor. Los colores son atractivos, aunque los gráficos, hechos a base de figuras geométricas simples, son algo flojos. En cuanto al manejo, ligeramente más fácil que la versión PC.

OTRAS VERSIONES

Spectrum (cinta: 875 pesetas).





8

SONIDO:	6
GRAFICOS:	8
ADICCION:	8

CREADO POR: ELECTRONICS ARTS.
DISTRIBUIDO POR: DRO SOFT.

LO MEJOR:
Los gráficos, de estructura sólida.

LO PEOR:
El manual, poco claro y de letra pequeña.

¡NOTICIAS...!

MAS SIMULADORES

CUANDO acaba de salir al mercado una tanda de simuladores como el Chuck Yeager's o el F-16 Combat Pilot (comentados en este número), tres casas de reconocido prestigio lanzan dos nuevos títulos en este campo.

Por un lado, Activision nos presenta Bomber Flight Simulator, un simulador en tres dimensiones que permite elegir hasta seis aviones distintos, entre los cuales están el MIG-27 o el F-4 Phantom. Existen además siete aviones disponibles para elegir como enemigos.

Bomber está inspirado en una competición internacional aérea y ha sido diseñado por Vektor Grafix, famosa por haber realizado las versiones domésticas de las máquinas recreativas Star Wars y Empire Strikes Back. Al parecer, algunos de los componentes de este equipo han aprendido a volar para ajustarse más a la realidad. Desde el 26 de octubre estará disponible para Spectrum y PC en Inglaterra y desde noviembre para Amstrad, también en Inglaterra.

Por otro lado, Accolade lanzará en diciembre Blue Angels, un simulador de vuelo que nos permite hacer piruetas y acrobacias en exhibiciones aéreas. Esta vez sólo los usuarios de PC podrán disfrutar del programa, que utiliza el F/A-18 Hornet.

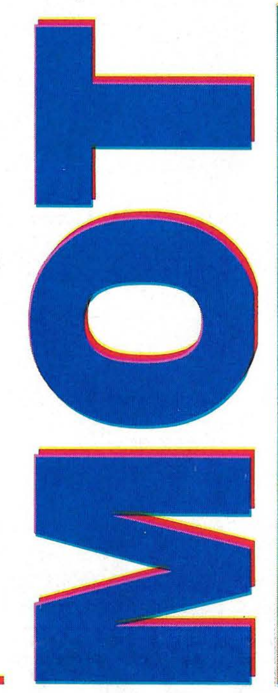
Por último, Tomahawk, a través de su distribuidora en España, System 4, va a lanzar un simulador sobre el transbordador europeo Hermes. El juego ha sido desarrollado de forma que se aproxima lo más posible a las estimaciones del ISC.



PARA HACER UN SUPERVENTAS
NO ES NECESARIO UTILIZAR EL NOMBRE
DE UNA ESTRELLA DEL FUTBOL...
KICK OFF
PENALTY
COMPUTER
ANCO
FOUL BY
PLAYER 8
15
ANCO
...ES NECESARIO
HACER EL MEJOR
SIMULADOR DE FUTBOL DEL MUNDO.
© 1989 ANCO SOFTWARE LTD. Published
by ANCO SOFTWARE LTD.
SYSTEM 4

Mot es un personaje de cómics que tuvo su origen en el suplemento infantil del diario «El País», cuya parte gráfica corre a cargo de Azpiri, el genial dibujante autor de varias portadas para juegos de ordenador (tales como Army Moves, West Bank, Desperado...).

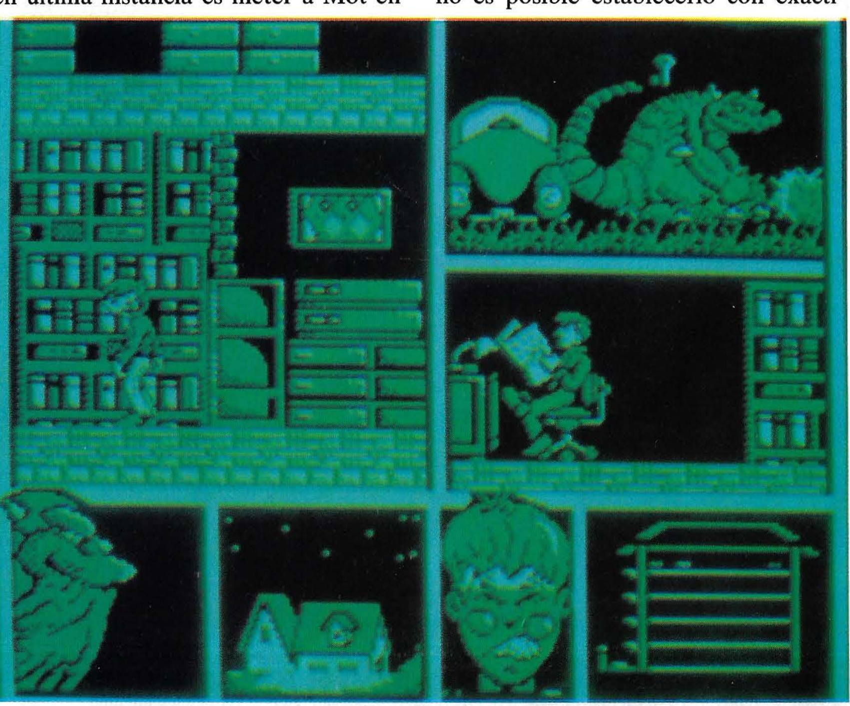
La perfección hecha juego



LA empresa Opera Soft ha asumido la difícil tarea de trasladar un cómic cuyo personaje tenía un tamaño más que respetable y ciertamente ha creado un juego que no sólo cumple con el compromiso de dar movilidad a la enorme mole verde de Mot, sino que además ha dotado al juego de un estilo muy peculiar y bastante cercano al cómic.

En la primera fase, nuestro objetivo en última instancia es meter a Mot en el armario situado en el último piso. Para ello hemos de conseguir la llave, que en principio se encuentra en el escritorio del padre. El padre, como es natural, no va a dejar que le quites la llave, y siempre que te encuentre con ella te echará una bronca de aúpa. La forma más sencilla de evitarlo es saltar delante de él cuando vaya a empezar.

En muchos juegos se puede decir que en cierta parte está la pantalla de acción y si es grande o pequeña. En éste no es posible establecerlo con exacti-



tud, debido a una característica que posteriormente comentaré. En cuanto al marcador, refleja en su parte izquierda a Mot devorando comida, informándonos de esta manera si tiene o no hambre. Al lado se encuentra una imagen de la casa. La casa se irá hundiendo a medida que Mot vaya saltando encima (genial el efecto de vibración de la casa cuando Mot se deja caer con todo su peso). El siguiente marcador es la cara del chico. Es precisamente a Teo, el niño de la historia, a quien controlamos, y en esa cara, que irá poco a poco poniéndose encarnada, se refleja el estado del juego, ya que si llega a ponerse totalmente colorado determinará el final del juego. Por último, a la derecha aparece el plano de la casa y cuatro puntos moviéndose, cada uno de los cuales representa a uno de los personajes.

Durante esta primera fase Mot no se va a dedicar a ver la tele tranquilamente, sino que va a ir hundiendo la casa a base de saltos y destrozando aparatos de la casa e incluso el coche, lanzándose por el balcón. También se permitirá unas cuantas bromas con tu personaje, como empujarle para que salte o lanzarle el monopatín, con lo que perderás el equilibrio y verás las estrellas (en el sentido estricto de la palabra: en torno a Teo aparecen estrellitas). Por su parte, la madre y el padre de Teo mantendrán una vida completamente normal en la medida en que les sea posible manteniendo a un monstruo como huésped. El padre leerá el periódico y se encargará de echarle la bronca siempre que tenga algún motivo, mientras que la madre limpiará la casa o dormirá, desmayándose cada vez que se encuentre de frente con Mot.

Quizá os sorprenda que sepamos tan bien todo lo que hace cada uno de los componentes de la casa. Pues la respuesta está en el método que utiliza el programa, que consiste en hacer aparecer viñetas cuando las circunstancias lo requieren, teniendo controlado en todo momento lo que sucede en cada parte de la casa. Este sistema desconcierta al principio, pero antes de acabar la primera partida ya estamos acostumbrados totalmente.

Los gráficos son una delicia (como en todas las fases), con multitud de detalles como los fluorescentes del techo, el flexo del escritorio y otros muchos. El sonido es una música bien realizada en el principio y muchos efectos en el juego, como los pasos de Mot, la bronca del padre... Un buen (genial) movimiento completa la primera de las fases.

La segunda fase poco tiene que ver con la primera. En esta ocasión, manejamos a Mot y debemos destruir todo lo que se mueva. «Todo lo que se mueva» no es más que una interesante serie de monstruos como calabazas, ciempiés, arácnidos, etcétera. Es un puro alarde de scroll vertical con el incenti-



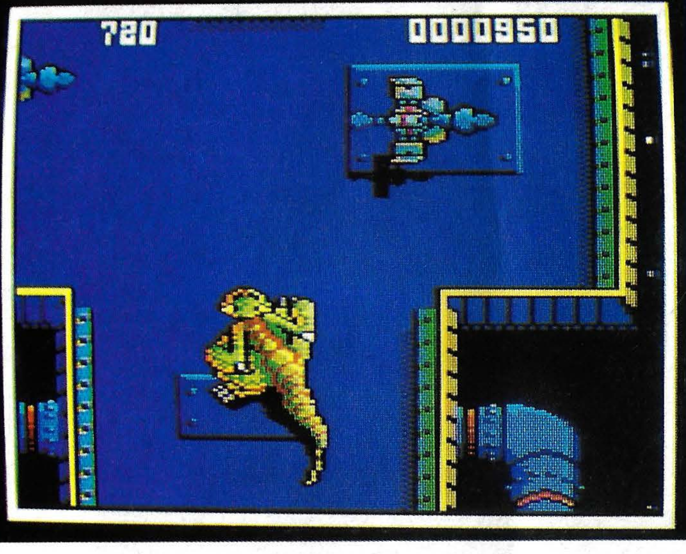
Al comienzo de la primera fase, Mot intentará que hagamos un viajecito con ese monopatín.



Un ejemplo de la técnica Multivisión. Mientras nuestro padre viene a echarnos la bronca, nuestra madre tiene pesadillas con Mot y éste intenta destrozar la nevera.

Otro ejemplo de la técnica Multivisión. Atención a los marcadores, con la casa semihundida y la cara de Teo muy colorada.





Por último, en la fase tres tendremos que acabar con todos los marcianitos que aparezcan a nuestro paso.

vo de unos gráficos logrados y llenos de color y un movimiento suave en cualquiera de los sprites que intervienen en el juego. Mot puede dar patadas con cualquiera de las dos patas (naturalmente, no las va a dar con las manos) y coletazos a cualquiera de los dos lados. Lógicamente, tiene que avanzar hacia arriba, pero para hacerlo debe acabar con cierto número de enemigos que nos serán indicados cada cierto tiempo en la zona derecha. El decorado es un bosque con un sendero en el centro y algunos troncos de árboles de donde salen calabazas. A destacar el efecto que se produce al salir el mensaje de Game Over o el de Press Fire, con una sensación de caer hacia un pozo sin fondo.

La tercera es similar a la primera, pero se ha reemplazado el decorado y los enemigos por una plataforma espacial y robots y otros engendros metálicos. La presentación en esta ocasión es una bola rebotando y destruyendo las letras que componen el mensaje de presentación. Huelga decir que los gráficos siguen manteniendo el nivel de calidad.

En definitiva, el juego es una obra de arte (como sucediera con otros títulos de la compañía, como La Abadía del Crimen), y en él no hay nada que se pueda censurar, a excepción quizá de las cinco cargas para el cassette, si bien no tiene mucha importancia debido a que las cargas son independientes. Genial.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Una joya. Mot en la versión Amstrad CPC es una verdadera joya. Gráficos excelentes, música agradable, cinco fases distintas nada fáciles de acabar (prácticamente, cada una es un juego), un movimiento espectacular... Todo es absolutamente perfecto.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta 875 pesetas, disco: 1.900 pesetas), Spectrum (cinta: 875 pesetas, disco: 1.900 pesetas), PC (disco: 5.25: 1.990 pesetas, disco: 3.5: 1.990 pesetas), PCW (3.500 pesetas).

CREADO POR: OPERA SOFT.
DISTRIBUIDO POR: MCM.
LO MEJOR: Increíblemente bueno.
LO PEOR: Cargar desde cassette.

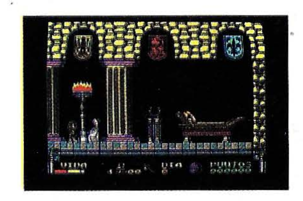
10

SONIDO: 8
GRAFICOS: 10
ADICCION: 9

Drakkar

ROMA

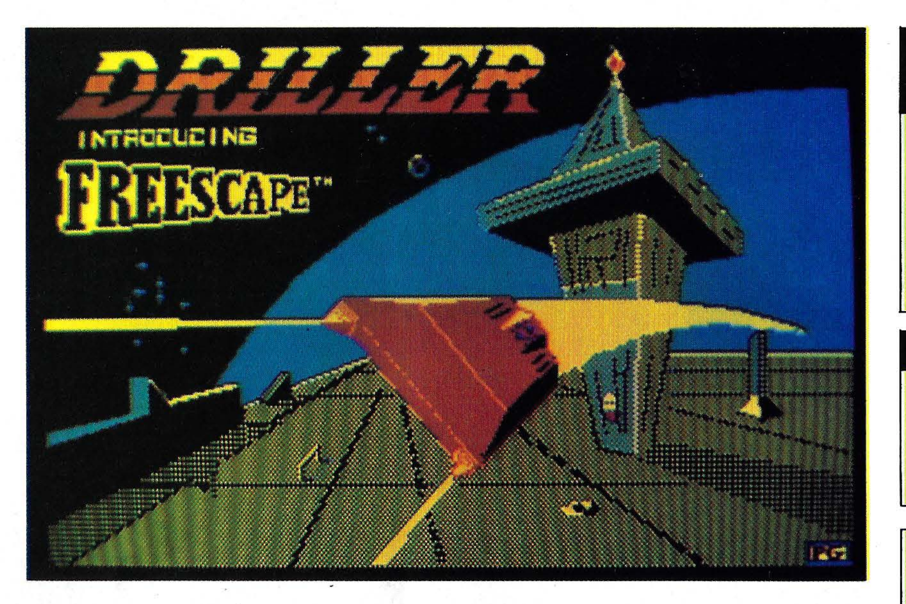




C/ FRANCIA, 12 - FUENLABRADA (Madrid) - TEL. (91) 615 02 10

NOMBRE / APELLIDOS / DIRECCION	MOD. ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
NOMBRE ______	______		
APELLIDOS ______	______		
DIRECCION ______	______		
POBLACION ______ C.P. ______			
TELEFONO ______	Nº CLIENTE	☐ LISTADO DE PROGR.	0
FORMA DE PAGO ______	______	GASTOS DE ENVIO	200
☐ TALON ☐ CONTRAREEMBOLSO	☐ NUEVO CLIENTE	TOTAL	

DISPONIBLE: SPC, AMS, MSX, PC. **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**



VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

La adicción en este juego está asegurada; con una calidad gráfica excepcional (dentro del estilo «freescape») y una gran originalidad, se convierte en uno de los juegos más entretenidos y adictivos que hemos visto en los últimos meses.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas, disco: 1.950 pesetas), Spectrum (cinta: 875 pesetas, disco: 1.950 pesetas), PC (5.25 y 3.5: 2.450 pesetas).

CREADO POR: INCENTIVE SOFTWARE.
DISTRIBUIDO POR: System 4.
LO MEJOR: Los gráficos.
LO PEOR: La pantalla de presentación.

7

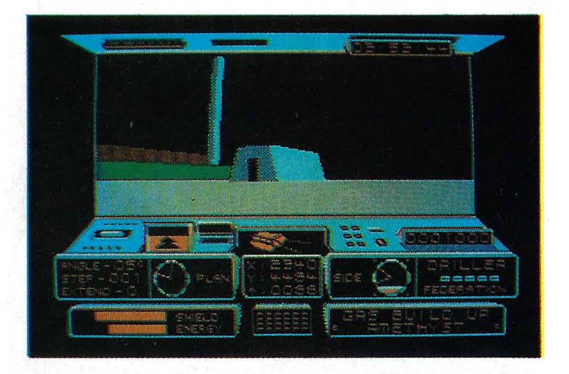
SONIDO: 6
GRAFICOS: 8
ADICCION: 8

Driller

El mundo de las dieciocho caras

DARK Side fue la primera parte y Driller la culminación de ésta, el más puro estilo de la técnica «freescape», utilizada por primera vez en estos juegos. La historia de Driller se desarrolla en un mundo creado por una figura geométrica de dieciocho caras, donde nosotros, que nos vemos convertidos en un robot, tendremos que localizar nuestra nave y los puntos de energía para poner las bases de gas.

Con este fácil argumento empezamos a jugar con un difícil Driller, que mezcla todos los ingredientes necesarios para convertirse en un éxito seguro. Adicción, paciencia, lucha, resolución de problemas, etc., van a ser los principales elementos de este interesante «freescape». Driller es uno de esos juegos que no se acaban en un día, donde hace falta un montón de tiempo para descubrir cosas y avanzar por él.





Un truco muy útil en este juego es disparar al cuadrado naranja situado detrás de nosotros, con lo que automáticamente se nos abrirá una puerta secreta. Al introducirnos por ella, podremos observar con gran asombro que un portón nos lanza rayos de gran potencia y va eliminando paulatinamente la poca energía de nuestra nave. Para evitarlo tendremos que destruir los dos triángulos que nos lanzan rayos y pasar por debajo. Luego, al lado izquierdo de la pantalla estará situado un monolito de piedra de grandes dimensiones, que tendremos que destruir para poder acceder a una caseta que se encuentra situada al otro lado de la zanja de púas energéticas. Aquí deberemos tener cuidado, ya que con sólo rozarlas absorberán toda nuestra energía y tendremos que empezar de nuevo.

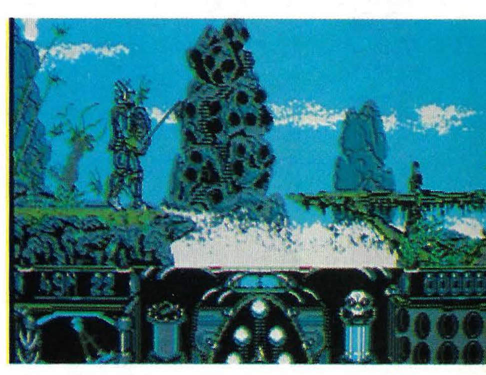
En el caso de que tengamos poca energía o el campo de fuerza de la nave no esté al máximo de su poder, siempre podemos ir a la caseta situada en la primera pantalla y entrar. En ésta veremos que existen pirámides con el vértice hacia arriba o hacia abajo. Al dispararlas nos incrementará en unas unidades la energía y el campo de fuerza (con arreglo a la que alcancemos).

El muro situado en la primera pantalla podrá ser destruido con total facilidad, de esta forma podremos acceder al otro lado de esta pantalla y así alcanzar otra de las puertas que nos conduzcan a otra cara de este fascinante mundo del futuro.

```
10 REM CARGADOR PARA DRILLER
20 REM VERSION  DISCO ORIGINAL
30 REM AMSTRAD ENRIQUE S. HILARA
40 REM
50 BORDER 1:INK 0,0:MODE 1
60 m=&AFOO
70 READ a
80 IF a=256 THEN 120
90 IF a=257 THEN 140
110 POKE m,(a-PEEK(370)):m=m+1:GOTO 70
120 m=&50:a$="E"
130 RESTORE 280:GOTO 70
140 LOCATE 8,9:PRINT "SHIELD INFINITO (1
):"
160 LOCATE 8,13:PRINT "Ninguna opcion  (
3) :"
170 a$=UPPER$(INKEY$)
180 IF a$="1" THEN 220
200 IF a$="3" THEN MODE 1:PRINT "Inserta
 DISCO original y pulsa una tecla":CALL
&BB18:|CPM
210 GOTO 170
220 MODE 1:PRINT"Inserta DISCO original
y pulsa una tecla":CALL &BB18:CALL &AFOO
230 END
240 DATA 24,17,215,25,195,207,27,10,10,4
3
250 DATA 10,75,24,75,215,112,208,43,90,1
0
260 DATA 44,71,76,27,10,11,43,10,75,11,1
0
270 DATA 12,247,186,205,11,10,256
280 DATA 72,10,60,186,114,205,169,82,257
```

KNIGHT FORCE







Un caballero en busca de dragón

VERSION COMENTADA: CPC

Un nuevo juego basado en la Edad Media, con un argumento original, que mezcla la adicción de un juego arcade con la paciencia de uno de estrategia. Buenos gráficos, gran colorido y la posibilidad de elegir cualquier tarjeta gráfica: HERCULES, CGA, EGA y VGA. Otra de las opciones más interesantes de este fantástico juego es la posibilidad de cambiar los colores en CGA y poder pasar a Hércules con sólo pulsar una tecla (sólo en PC).

OTRAS VERSIONES

Spectrum (cinta: 875 pesetas, disco: 1.995 pesetas), Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas, disco: 1.995 pesetas), PC (5.25 y 3.5: 2.250 pesetas).

CREADO POR: TITUS.
DISTRIBUIDO POR: Proein.
LO MEJOR: La calidad gráfica.
LO PEOR: El tiempo.



HACE mucho tiempo, cuando los dragones todavía existían y la brujería era la ciencia de esos días, aparecieron los brujos malvados, raptores de doncellas, dueños y señores de los poderes ocultos y de las fuerzas del mal.

Contra todo esto sólo podían defenderse los caballeros dotados de corazón limpio, con una fuerza de voluntad y temeridad propia de superhéroes y una fe ciega en la religión. Estos serían los únicos capaces de rescatar a las doncellas.

Los caballeros dedicaban su vida a rescatar damas, luchar por causas justas y eliminar a todo malvado que se opusiera a este propósito. Para ello contaban con su aguerrido cuerpo y la inevitable ayuda de los magos (brujos buenos), los cuales les proporcionaban conjuros y hechizos para luchar contra las fuerzas del mal.

El último de estos caballeros es EUQUIRNE y tiene que liberar a su dama, raptada por el temible dragón negro. El dragón negro es el supremo entre los dragones y ha sido despertado de su eterno sueño por el brujo OCSICNARF, para someterlo a sus fines. Para liberar a su amada, Euquirne deberá trasladarse de época en época y recoger en cada una la pieza clave para poder devolver el sueño al dragón.

Nuestro amigo y consejero de toda la vida es el mago ALLIDAZLA, que ha preparado un magnífico brebaje que nos permite teletransportarnos a cualquier época y en cualquier momento, con lo que nuestra misión será más fácil.

El monte de las épocas

En este monte podemos elegir el tiempo en el que vamos a comenzar nuestra búsqueda. Aquí tenemos cinco pasillos pertenecientes al pasado, el futuro y el presente:

1. **El Futuro lejano (año 3000).**
2. **El Presente (la Edad Media en el juego).**
3. **El Pasado (la Edad de Piedra).**
4. **Nuestra época.**
5. **El Futuro inmediato (la inquisición).**

1. El Futuro lejano

En esta fase nuestro propósito es encontrar el «disco de la energía», que podemos conseguir después de matar a seis de nuestros enemigos, siendo el último el que lleve esta preciada pieza. El pájaro mecánico será el que nos permita volver al monte de las épocas.

2. El Presente

Estamos en la época de los caballeros. Aquí sortearemos a los enanos, zombies y burbujas malvadas para, después de carbonizar a cinco de nuestros enemigos, obtener «la estrella de la fuerza». Un pájaro será el teletransportador.

3. El Pasado

En esta fase la habilidad va a ser nuestra mejor arma para no caer al vacío, ya que nos encontramos en un terreno sumamente montañoso y además tendremos que liquidar a cinco cavernicolitas. El último nos proporcionará el símbolo de realeza de las aves, «un águila». El pájaro prehistórico nos servirá de teletransporte.

4. Nuestra época

Nos encontramos en los muelles de una gran ciudad, aquí tendremos que luchar con tres de los mejores hombres de los muelles. Al eliminarlos obtendremos el símbolo de la muerte, «una calavera». La gaviota es nuestro transporte.

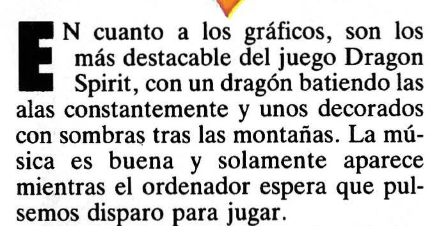
5. Futuro inmediato

Esta es la época de la Inquisición. Deberemos tener cuidado en los bajos fondos, ya que encontraremos a seis rateros que intentarán acabar con nuestra vida. Mátalos y te proporcionarán «la máscara» de la vida. El ave nos devolverá a nuestro tiempo.

Recoger todos los objetos en orden y tardar menos de cincuenta unidades de tiempo será decisivo para salvar de una muerte segura a nuestra dama y dejar así el mundo a merced de un brujo malvado.

Enrique Hilara

¿UN DRAGON CON BOMBAS?





El mercado de los juegos está plagado de arcades de scroll vertical del tipo Slap-Fight, Xevious o 1942. En todos ellos, el jugador debía identificarse con una nave de pequeño tamaño o un avión de la Segunda Guerra Mundial. Dragon Spirit es una adaptación de estos juegos, de forma que el pequeño avión se ha convertido en un no tan pequeño dragón que sigue disparando y lanzando bombas.

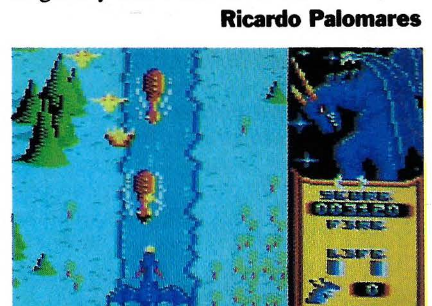
EN cuanto a los gráficos, son los más destacable del juego Dragon Spirit, con un dragón batiendo las alas constantemente y unos decorados con sombras tras las montañas. La música es buena y solamente aparece mientras el ordenador espera que pulsemos disparo para jugar.

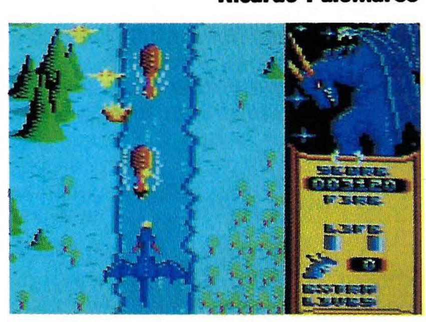
El movimiento es bueno y la adicción es alta si lo comparamos con el mercado de juegos en general, y normal tirando a alta si la comparación se establece con otros juegos de este estilo. Tiene, sin embargo, este juego algo que ensombrece su calificación en general, y es la práctica imposibilidad de avanzar en algunas zonas del recorrido, pues al alto número de enemigos que aparece en la pantalla se suman sus disparos (y disparan mucho, no cabe la menor duda).

Cabe destacar, aunque tampoco sea un detalle muy original, la posibilidad de incorporar nuevas armas mediante unos discos que de cuando en cuando dejarán nuestros enemigos al morir (¡qué detalle!). La oportuna explicación del efecto de cada disco viene en una pantalla que aparece entre partida y partida y en total existen diez discos diferentes.

En general es un juego aceptable, original y con buen acabado.

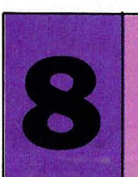
Ricardo Palomares





OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta: 875, disco: 1.900), Spectrum (cinta: 875, disco: 1900).



8	SONIDO:	7
	GRAFICOS:	8
	ADICCION:	8

CREADO POR: DOMARK.
DISTRIBUIDO POR: ERBE.
LO MEJOR: Los gráficos y el movimiento.
LO PEOR: No deja de ser un mata-mata.

VERSION COMENTADA: SPECTRUM

El juego tiene unos gráficos bonitos y originales, pero en el fondo no es sino un arcade de scroll vertical en el más puro estilo Xevious o Slap Fight. A eso se suma la gran dificultad del juego casi nada más empezar la primera fase.

APB

Policía en coche busca malos

VERSION COMENTADA: SPECTRUM

Los gráficos son pasables, el movimiento bueno, el scroll muy incómodo y la adicción baja. El caso es que es un buen juego por su originalidad y sistema de juego, pero algo enturbia su calidad: el sistema de carga. Se trata de uno de esos juegos multicarga que nos hacen pasar más tiempo usando el cassette que jugando.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta: 875, disco: 1.900), Spectrum (cinta: 875).

CREADO POR: DOMARK.
DISTRIBUIDO POR: ERBE.
LO MEJOR: Original y divertido.
LO PEOR: Las continuas cargas desde cassette.

6	
	SONIDO: 6
	GRAFICOS: 7
	ADICCION: 6

EL tema de APB, aunque no muy novedoso, está tratado con mucha originalidad. Se trata de cumplir nuestra misión de agente de la ley usando un coche. Las misiones encomendadas variarán con el paso de los días y nuestra creciente valía. Aunque en un principio sólo se trate de esquivar conos, poco a poco nuestra misión irá aumentando en dificultad, pasando a perseguir a sospechosos involucrados en el tráfico de narcóticos y otras vilezas por el estilo.

Durante el juego podemos dirigirnos en cualquier dirección (con las oportunas precauciones) y usar la sirena para arrestar a los sospechosos. El punto de mira señala el lugar donde ha sido oída la sirena y la velocidad de nuestro coche, yendo más deprisa cuanta más distancia haya entre éste y el punto de mira.

A la derecha de la pantalla de acción, que ocupa las tres quintas partes de la pantalla en total, están los marcadores, que señalan diversos datos de interés, como los puntos que llevamos, las faltas que hemos cometido, el día de trabajo o el número de labores que nos faltan para pasar a la siguiente fase.

El juego se desarrolla a vista de pájaro, y los gráficos están realizados en un solo color, con un aspecto discreto y algunos sorprendentes detalles, como el cruce de un tren por un paso a nivel cuando menos lo esperamos, lo que nos obliga a frenar de golpe. El mapa de juego es amplio, pero el scroll de pantalla es bastante malo, entre otras cosas porque sólo es vertical u horizontal, pero nunca a la vez, cuando muchas de las carreteras están en diagonal. Otro gran defecto, mayor aún si cabe, es la carga de las fases, que se hace eterna por la duración y por la frecuencia con la que se suceden.

Definitivamente, este juego es normal en su calidad, bueno en la originalidad y en el sistema de juego, y malo en el sistema adoptado para cargar las fases.

Ricardo Palomares





LA PERFECC
A TODA VELOC



P.V.P. 119.900 ptas. + IVA

AMSTRAD

AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 535 00 00. TELEX 47660 INSC E. FAX 535 00 06
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E.

ION

CIDAD

Alimentación con papel continuo y hojas sueltas. Dos copias (incluido el original).

s,

or.



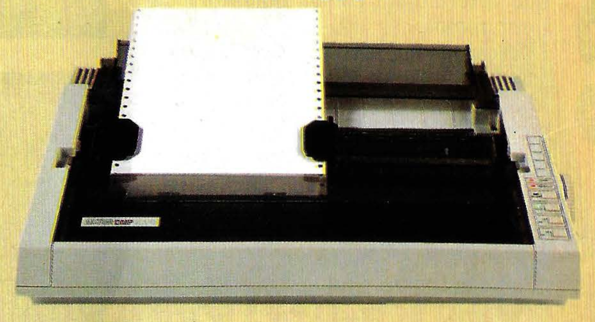
DMP 3000



Impresión por impacto, matriz de puntos.
Velocidad de impresión: 160 caracteres por segundo.
Sistema NLQ. Juego de caracteres IBM.
Alimentación con papel continuo y hojas sueltas.
Dos copias incluido el original.

P.V.P. 49.900 ptas. + IVA

DMP 4000



Impresión por impacto, matriz de puntos.
Velocidad de impresión: 200 caracteres por segundo.
Sistema NLQ. Juego de caracteres IBM.
Alimentación con papel continuo y hojas sueltas.
Dos copias incluido el original.

P.V.P. 79.900 ptas. + IVA

LQ 3500



Impresión por impacto, matriz de puntos.
Velocidad de impresión: 160 caracteres por segundo.
Sistema LQ 24 agujas. Juego de caracteres IBM.
Alimentación con papel continuo y hojas sueltas.
Dos copias incluido el original.

P.V.P. 79.900 ptas. + IVA

AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 535 00 00. TELEX 47660 INSC E. FAX 535 00 06
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E.

JUEGOS PCW

GRAND SLAM

Tenis para el PCW

Varios deportes han pasado ya por el monitor del PCW, pero faltaba el tenis. OMK acaba de lanzar un tenis para PCW que, si bien no está a la altura de los mejores aparecidos para otras máquinas, sí que ofrece unos gráficos y una presentación más que aceptables.

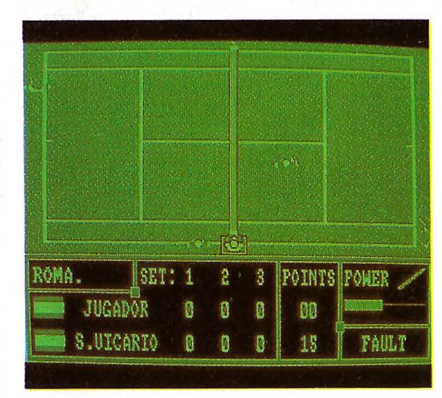
TRAS meter el disco en el ordenador, dos pantallas de autopublicidad aparecen con un sistema de presentación muy original, pero bastante lento. Después de la presentación aparece el menú con las opciones disponibles, que permiten cambiar de jugador o ver los circuitos mundiales entre otras cosas. Al empezar se puede elegir el torneo que se juega, lo que determinará contra quién nos enfrentaremos.

El juego adopta perspectiva cenital (es decir, como si una cámara estuviese situada justo encima de la pista) y en el campo aparecen los dos jugadores, el árbitro y los dos recogepelotas. El programa permite cambiar el ángulo de la raqueta y la fuerza con que se da a la pelota.

Los gráficos son buenos y tienen un movimiento apropiado. Existe un detalle de buen gusto, que consiste en que los recogepelotas se encargan de cumplir su labor en vez de permanecer como mero elemento decorativo. Desgraciadamente, esto ralentiza notablemente el desarrollo del juego.

El nivel de juego de nuestro contendiente no es demasiado alto, limitándose a devolver la pelota al lado opuesto del que nos encontramos. Debido a esto el truco para ganar consiste en no acercarse mucho a la red y permanecer siempre en el centro de la pista.

El mayor defecto que se le puede achacar a este juego es la pésima disposición de los controles, ya que además de los cursores es necesario controlar el espaciador, una (cualquiera) de las dos teclas MAYS y las teclas + y −, situadas a los lados de la barra espaciadora. Esto hace imposible tener salvar y cargar partidas, ya que los encuentros se disputan a tres sets de seis juegos, lo que puede hacer la partida bastante larga.



Por lo demás, el juego tiene calidad más que suficiente para merecer un lugar destacado en la biblioteca de programas del PCW, con unos gráficos claros y convincentes, de movimientos veloces (no en exceso) y respuesta al teclado inmediata.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMSTRAD PCW

Unos gráficos claros son lo más sobresaliente de este juego, que por otra parte es algo flojo en los demás aspectos. El movimiento es apropiado en los jugadores y lento en los recogepelotas. El sonido consiste en un pitido cada vez que la pelota golpea el suelo o una raqueta, y la pantalla de presentación mantiene las banderas de los países en movimiento, lo que provoca una respuesta del teclado lenta.

OTRAS VERSIONES

Amstrad PCW (3.900 pesetas).

CREADO POR: OMK.
DISTRIBUIDO POR: PROEIN.
LO MEJOR: Los gráficos.
LO PEOR: El movimiento de los recogepelotas.



controlado en todo momento al jugador, perdiéndose así parte del mayor atractivo del juego, que es su total dominio. También se echan de menos opciones para competir dos jugadores o

¡¡ TU CANAL PRIVADO !!

PCW
8256 8512 9512

GRAND SLAM

Las mejores jugadas del
GRAND SLAM las viviras
en tu pequeña pantalla

KROM no es Conan
KROM no es Rambo
¡KROM ERES TÚ!

KROM EL GUERRERO

PCW MSX
SPECTRUM

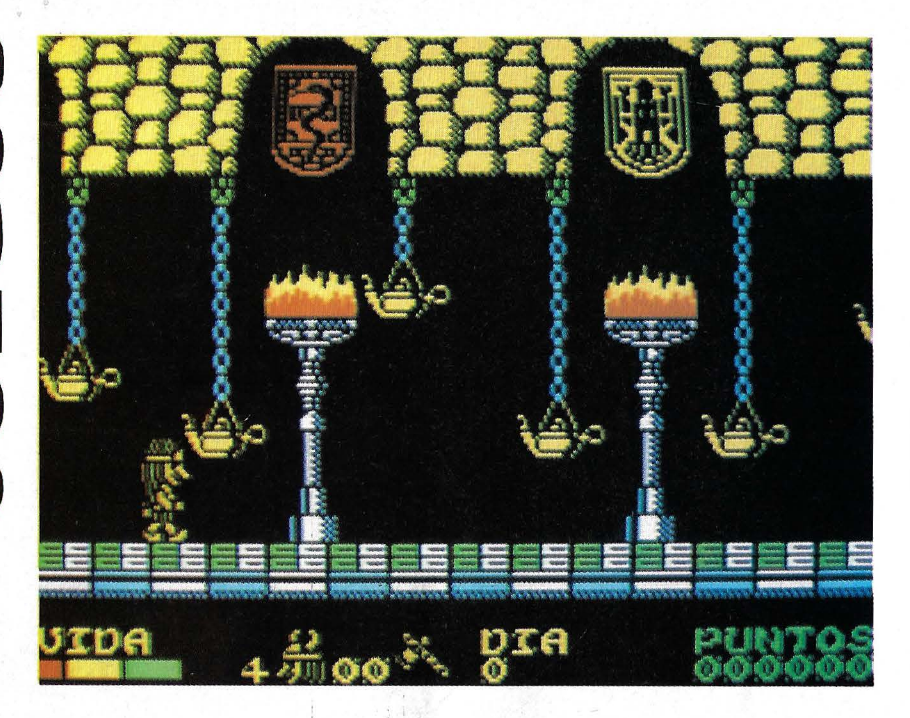


DISTRIBUIDO
POR



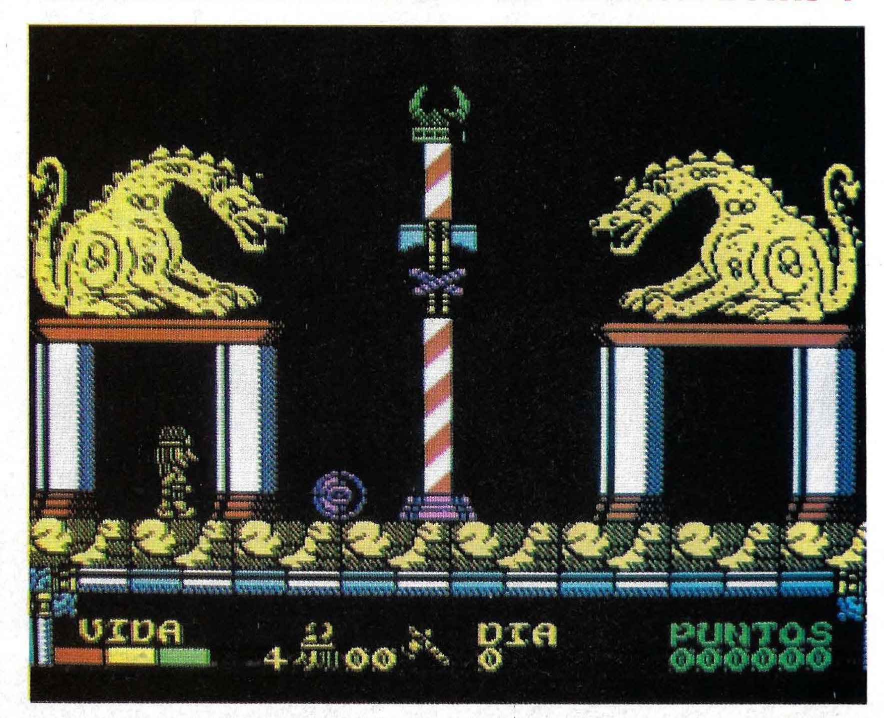


CPC 464
De regalo:
8 fabulosos juegos.
AMSTRAD
CPC 464
¿QUE
JU
Sinclair +2
De regalo: 1 Joystick
y 6 fantásticos juegos.
ZX Spectrum +2
128K
¿Qué te juegas a que
como los CPC o los
—más de 15.000—,
fantásticos regalos y
quieras: con disco o
Y tú, papá, ¿que te
hijos aprenden info
sinclair



«DRAKKAR», UNA DE VIKINGOS Y ROMANOS

El software español va a estar de moda estas navidades, y si no, que se lo digan a la empresa DELTA Software, que se estrena en estas fechas con este estupendo programa.
El juego ha sido realizado por los miembros del grupo de programación Diabolic Software, que fueron los autores antaño del «Nuclear Bowls».



DRAKKAR» es el nombre de una compleja videoaventura con un argumento épico. Erik es el más bravo de los guerreros de su tribu y aspira a convertirse en rey de lo suyos. Para ello, los dioses vikingos le desafían a realizar tres difíciles pruebas: robar los laureles del César como muestra de su audacia, conseguir el pergamino a la sabiduría y encontrar el trofeo de la guerra como símbolo de su valor.

Las pruebas deberán ser realizadas en la época romana y Erik viajará a través del tiempo en el «Drakkar», barco de guerra vikingo.

El juego empieza cuando el «Drakkar» desembarca cerca de los bosques que preceden a Roma. Allí hay todo tipo de peligros y trampas que acechan al héroe de esta aventura: serpientes, murciélagos, ratas, etc. En los claros del bosque hay campamentos romanos donde Erik puede conseguir comida y recuperar energía, si consigue deshacerse previamente de los soldados que hacen guardia. Para ello puede utilizar una porra que lleva siempre consigo o lanzar un hacha contra sus enemigos. Estas últimas son limitadas, aunque, al igual que la comida, también se encuentran repartidos algunos paquetes a lo largo de las muchas pantallas que componen el mapa.

En el bosque hay zonas con lagunas pantanosas infestadas de voraces pirañas. Al final de una de ellas se encuentra un templo vikingo con unos dioses con formas de dragones, que han seguido a Erik en su viaje por el tiempo. La función de los dioses es elegir el orden en que las tres pruebas serán realizadas, ya que cada partida es distinta.

El mapa es muy extenso y se compone aproximadamente de 150 pantallas. La distribución es de tipo laberíntico y cada pantalla puede tener hasta cuatro posibles salidas, a pesar de ello, no resulta excesivamente difícil moverse por el bosque con soltura tras unas cuantas partidas.

El bosque está unido con Roma mediante un único camino protegido por ángeles que lanzan notas musicales de sus trompetas, que al tocar al personaje le dejan paralizado por momentos.

La ciudad de Roma se compone de varias zonas: los jardines de palacio con estatuas y bustos del César, los comedores, las catacumbas repletas de ene-

VERSION COMENTADA: SPECTRUM

«Drakkar» es un programa que debería ser clasificado dentro del género de las videoaventuras, de no ser por algunos toques de arcade que el juego tiene para añadirle más adicción. Buenos gráficos y sonido y desarrollo más que interesante.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta, 875; disco, 1.900); Spectrum (875; cinta, 1.900 disco). MSX (cinta, 875
El programa estará disponible próximamente para PCs y compatibles.

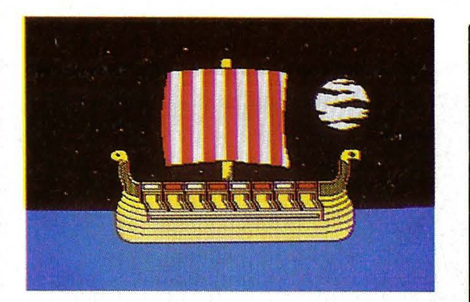
CREADO POR: Diabolic Software.

DISTRIBUIDO POR: Delta Software.

LO MEJOR: La trama del juego; tiene varios detalles graciosos que uno no espera.

LO PEOR: Que al tener un mapa tan extenso resulte fácil perderse en algunos momentos.





migos, las salas de ciencia donde está el pergamino de la sabiduría custodiado por mortíferas lámparas móviles, las salas de adiestramiento de los romanos y los dormitorios reales, donde el César descansa plácidamente.

El mapa en conjunto es muy vistoso y las pantallas están decoradass con grandes dosis de buen gusto. El movimiento de los personajes es muy suave y el nivel de dificultad, medio. Se pueden recorrer muchas pantallas con relativa facilidad, pero el problema llega cuando hay que pasar un par de ellas (como las de las lámparas) que son necesarias para acabar el juego. Entonces, uno se acuerda de los parientes lejanos y cercanos de los autores del juego y vuelve a pensar eso de que los programadores son una raza especial con mentes retorcidas (seguro).

El sonido es bastante bueno y la melodía inicial (de estilo wagneriano) sirve para ambientar adecuadamente el programa.

Trucos Drakkar

UTILIZA las peras y los peces para reponer las fuerzas. La mayoría de los enemigos se pueden eliminar con la porra que lleva siempre Erik; por tanto, procura reservar las hachas para las ocasiones comprometidas y, sobre todo, para los arqueros.

En la pantalla de los dioses hay un escudo que te será muy útil para llevar a buen término tu misión. Te protegerá de las flechas de los arqueros en todo momento, a menos que Erik esté saltando; por tanto, procura no eludir a los enemigos que estén a ras del suelo en las pantallas que haya también arqueros. Muchas veces es preferible perder energía a perder una vida entera.

En cuanto a las pantallas con candelabros, tan sólo una recomendación: actúa PAUSADAMENTE...

En definitiva, «Drakkar» es una excelente videoaventura con algunos toques del género arcade capaz de enganchar al ordenador a cualquiera durante varias horas. Programas como éste no tienen nada que envidiar a los que llegan de fuera de nuestras fronteras. Sólo cabe esperar que los próximos programas de esta compañía sean, al menos, tan buenos como éste.



ASTERIX EN LA INDIA

Los aficionados a las historietas de los personajes de Goscinny y Uderzo están de enhorabuena. La firma Coktel Vision ha lanzado al mercado un juego en dos discos, donde los protagonistas y líderes de la curiosa y divertida aldea gala se ven envueltos en innumerables aventuras.

LA historia comienza en el famoso pueblo galo. Asterix y sus inseparables amigos Obelix, su fiel perro Idefix, el druida Panoramix y el bardo Asuranceturix están hablando con el fakir Ahivá, que ha venido desde muy lejos en su alfombra voladora. Busca la inestimable ayuda de sus amigos para salvar a la princesa Frahazada de las garras del malvado Dhalekanya. La hermosa joven está amenazada de muerte si en el plazo de mil y una horas no llueve sobre su reino.

A través de las opciones que aparecen en una ventana situada en la parte superior de la pantalla, Asterix y sus amigos visitarán Persia y la India, sobrevolarán Roma y Grecia y atravesarán el mar sobre una alfombra voladora. El usuario es el que decidirá el itinerario a seguir y, en consecuencia, las barreras y dificultades que los protagonistas del juego tendrán que superar. La princesa sólo podrá salvarse de su terrible fin si se toman las decisiones acertadas y se elige el camino más corto. Eso sí, todas las acciones se desarrollarán en unos impresionantes y esmerados gráficos, que reproducen fielmente desde los campamentos romanos hasta los barcos de los desafortunados piratas.

Al igual que en los comics, en este vídeojuego los personajes expresan sus opiniones por medio de bocadillos y parece que cobran vida propia. Para que

hable cualquiera de ellos basta con pulsar sobre él el botón de fuego, ratón, Enter o Return. El elegir uno u otro determina el transcurso de la aventura. A veces, Obelix prefiere bajarse de la alfombra voladora para cazar unos jabalíes mientras que Asterix se inclina por continuar el viaje y atravesar una feroz tormenta. ¿Cuál de las dos opciones es la más aconsejable para cumplir el objetivo con éxito? Sólo el destino lo sabe. Y mientras se elige el camino a seguir, las horas pasan y el fin de la princesa Frahazada se acerca. Según la elección que se tome, Asterix y sus amigos tendrán que luchar para vencer a sus enemigos o para obtener importantes puntos de referencia. Si se equivocan, pueden verse de nuevo en la aldea gala y encontrarse con que han perdido un tiempo muy valioso. Otras veces, en cambio, observarán sorprendidos cómo su maravillosa alfombra cae sobre un barco pirata o sobre un campamento romano.

Asterix le plantará cara a sus agresores romanos, persas, etcétera, o luchará para obtener premios como sestercios, jabalíes o botellas de poción mágica.

En la mayoría de estas contiendas Asterix necesitará de la ayuda de su invencible amigo Obelix para acabar con sus enemigos. En otras, bastará con que ingiera alguna de las botellas de poción mágica que se encuentran a su paso para obtener una fuerza extra durante unos momentos. Es necesario actuar con audacia e iniciativa y, ante todo, con rapidez. ¡Sólo quedan mil y una horas para salvar a Frahazada!

La calidad de los gráficos es muy buena. El sonido, por el contrario, apenas se puede evaluar, ya que sólo se produce cuando la voz del bardo Asuranceturix emite una de sus horribles y desafinadas notas. A veces, es mejor no oírle. Los diálogos, por su parte, son ingeniosos, si bien hay que mencionar alguna falta de ortografía de las que hacen daño a la vista.

Si se desea comenzar el juego de nuevo es necesario pulsar F1 en el menú principal.

Pablo González

VERSION COMENTADA: AMSTRAD PC 1512 DD

Aunque los gráficos son muy buenos, los personajes permanecen inamovibles durante todo el juego. Sólo sus labios se mueven cuando hablan. Aun así, es fácil identificarse con ellos y vivir sus aventuras a bordo de la alfombra voladora. Más de uno, incluso, se pondrá nervioso al observar cómo las horas pasan y la princesa sigue en su cautiverio.

OTRAS VERSIONES

Amstrad PC, Amstrad CPC 6128.

CREADO POR: Coktel Vision

DISTRIBUIDO POR: System 4

LO MEJOR: Entretenido

LO PEOR: Excesivamente largo





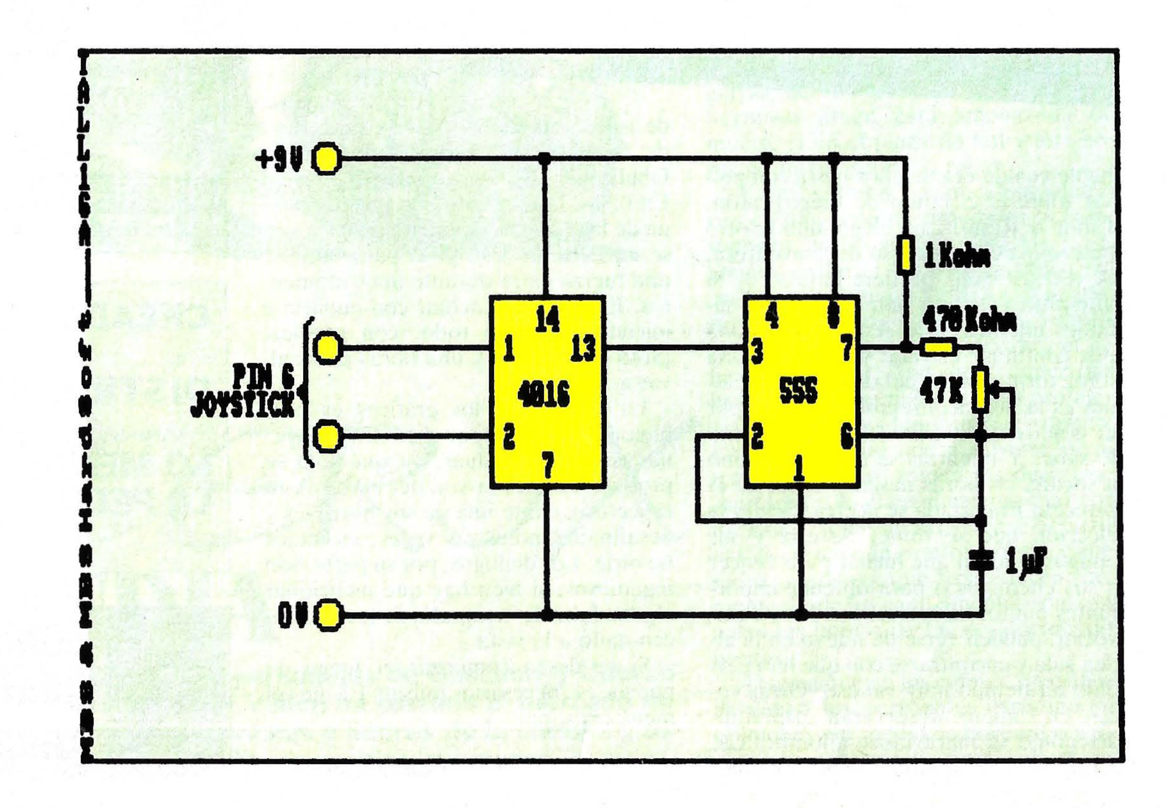
REFIRE

Aunque muchos tengan cierto reparo a confesarlo en público, matar marcianitos es algo en lo que todos hemos caído tarde o temprano. Este «Taller» contribuirá notablemente a tan execrable deporte mediante la incorporación del Refire, disparador automático con control de intensidad. Sofisticación en el armamento, oiga.

LA filosofía de este proyecto es la realización de un aparato que permita obtener un fuego continuo desde nuestro joystick sin tener que dejarnos el dedo disparador en el intento. Mejorando lo casi inmejorable, hemos incorporado un potenciómetro variador de velocidad de disparo, pudiendo de esta manera adecuar nuestro letal ataque a las necesidades del momento. Recuerden sus excelencias el error de tratar de cazar mosquitos a cañonazos...

Hay varias maneras de incorporar el Refire a nuestro querido y sufrido bastoncete, pero hemos optado por la que nos permite no hacerle variaciones en su integridad física, aunque luego citaremos brevemente otra interesante posibilidad.

Construiremos una caja en la que enchufaremos el joystick y de la que saldrá un cable que se enchufará a su vez en el ordenador. Cuando no queramos usar las increíbles ventajas de este proyecto, todo lo que hay que hacer es desenchufarlo de la caja y enchufarlo al ordenador y todo quedará como siempre. Piensen ustedes que comienza una



MBS & MBS HardSoft ___ TALL16D

AL CPC

123456789

JOYSTICK

123456789

E F

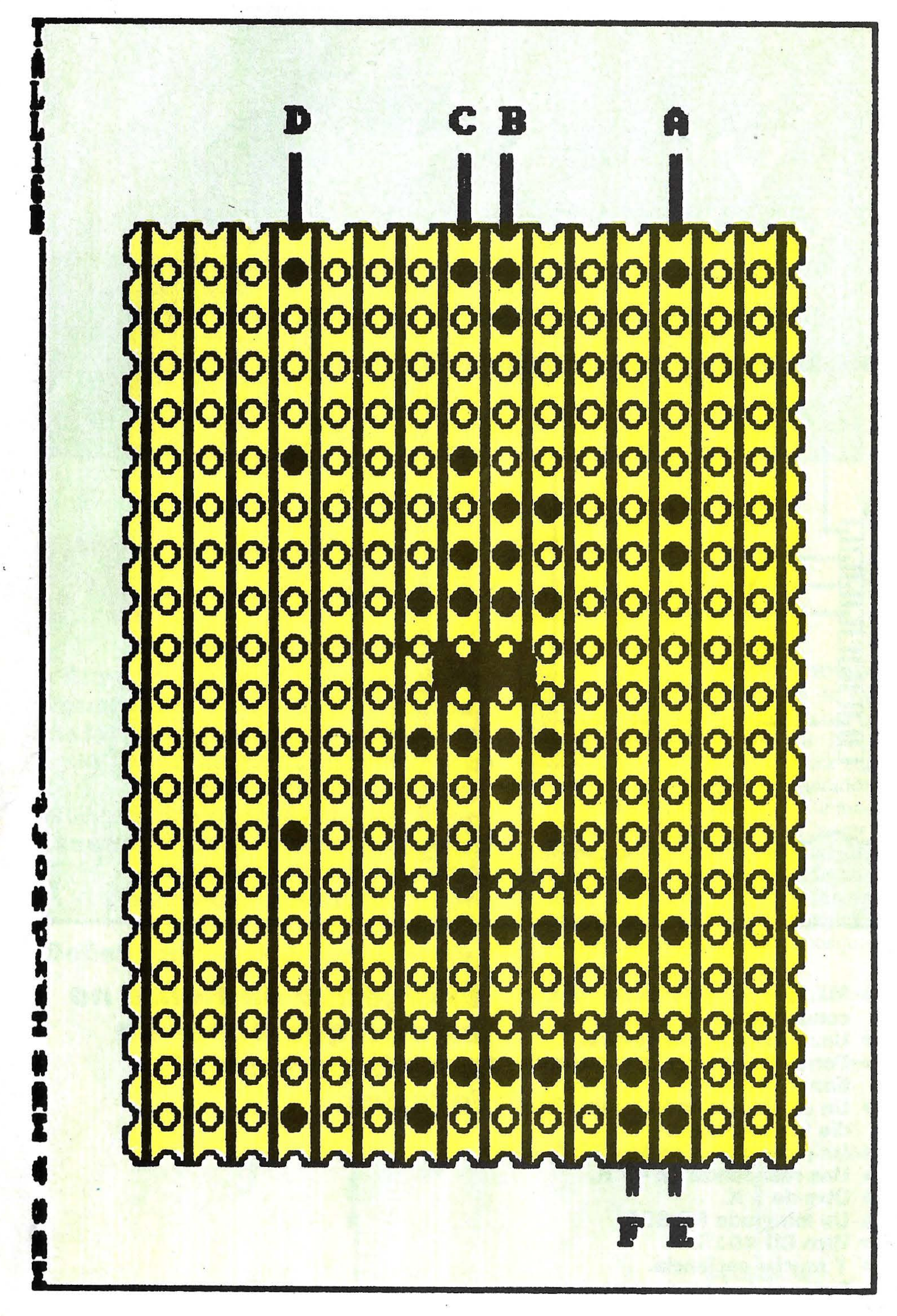
nueva era y que en el futuro quizá los historiadores hablen de «a. de R.» y «d. de R.» («antes del Refire» y «después del Refire»).

La lista de componentes necesarios es reducida y de elementos de fácil y barata adquisición:

- **Un trozo de placa tipo Uniprint.**
- **Una cajita de plástico.**
- **Un conector hembra aéreo tipo «D» con 9 pines.**
- **Un conector macho zócalo tipo «D» con 9 pines.**
- **Cablecillos variados.**
- **Medio metro de cable de seis conductores.**
- **Una pila de nueve voltios.**
- **Conector para la pila en cuestión.**
- **Un condensador de 1 microfaradio (de poliéster).**
- **Un potenciómetro de 470 K.**
- **Una resistencia de 47 K.**
- **Otra de 1 K.**
- **Un integrado NE 555.**
- **Otro CD 4016.**
- **Y mucha paciencia.**

Tenemos el placer de comunicar que

El objetivo de Refire no es otro que poner un autodisparo en el joystick.



«Por menos de 1.000 ptas. podemos tener un joystick con autodisparo en nuestro CPC. ¿Te atreves?»

el coste total del Refire no llega a las mil pesetas, aunque puede variar dependiendo de la calidad de la caja, del potenciómetro y del cable que compréis.

El primer paso es efectuar los cortes en las pistas con algún instrumento de precisión, nada de grandes cuchillos o navajas oxidadas. Hay que tener cuidado en esta operación para no cargarse partes ajenas a la historia, tales como pistas vecinas y dedos del artista.

Seguiremos haciendo los puentes de soldadura y los de cable. Los de soldadura van por la cara de las pistas y los otros no. Es decir, que los de cable van por la parte de los componentes. Como el asunto es muy importante, nos tomamos la libertad de llamar su atención respecto a que hay un puente de soldadura entre las patillas cuatro y ocho del integrado 555. Por si acaso.

Y volviendo a hablar de componentes, este es el momento de situarlos en sus correspondientes lugares SIN SOLDAR para comprobar que quedan tal y como aparecen en uno de los dibujos. Comprobado este punto, podemos acometer la heroica acción de soldar, recordando que primero lo haremos con las resistencias, luego el condensador y finalmente los integrados.

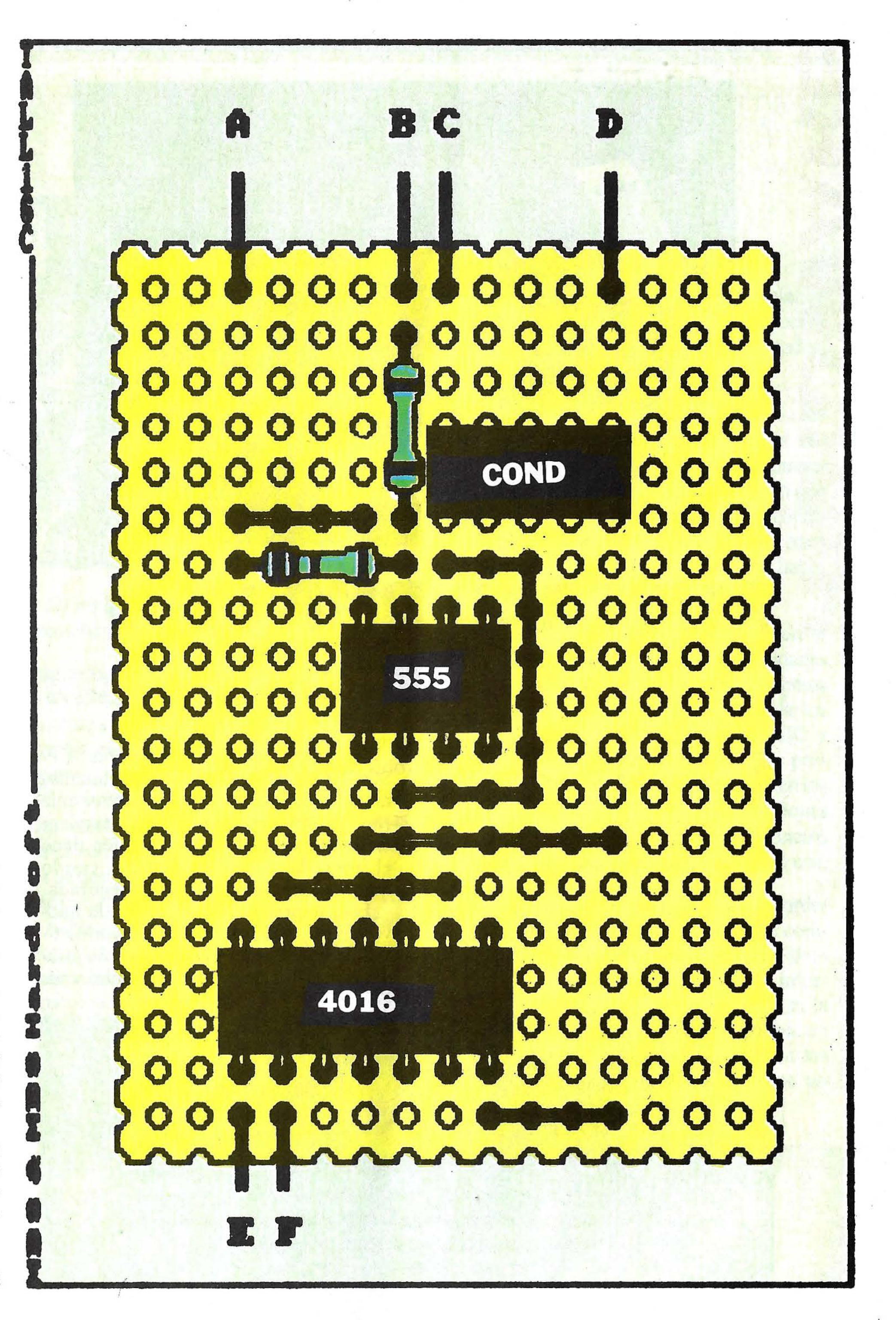
La guinda a esta parte del proyecto estará en la colocación de los diversos cables que salen de la placa. Como están rotulados en los dibujos, por el momento no nos extendemos sobre ellos.

Vamos con el cable de seis conductores que enlazará la caja con vuestra máquina. Cada cablecillo de estos seis irá a un pin del conector que se enchufará en el ordenador. Para saber cuáles son estos pines, nada mejor que abrir el conector del joystick y hacerlo igual, a ser posible manteniendo incluso el código de colores. Si vuestro joystick tiene conector soldado, de los que no se pueden abrir, tendréis que mirar en el manual del usuario, que lo explica con toda claridad.

Ya tenemos el cable soldado a los pines del nuevo conector. Ahora tendremos que ver qué hacemos con el otro extremo, el que queda libre. Como este cable está formado por seis cablecillos, tenemos que saber qué hacer con todos ellos. Cinco irán a sus correspondientes pines en el otro conector que hemos comprado, el macho, para instalar en la caja. El que queda libre es el de disparo, el del pin número 6. Este cablecillo va al punto E de la placa de componentes.

El cable que sale del punto F de la placa es el que va al pin que se nos ha quedado huérfano en el conector macho. En realidad es como si el cable que uniera el pin 6 del conector hembra aéreo con el pin 6 del conector macho de la caja lo hubiéramos cortado e intercalado la placa de componentes. Es más, esta es la otra posibilidad que os anunciábamos al principio del Taller: cortar en el cable original del joystick el cablecillo de disparo e intercalar el

«El CPC, al contrario que otros ordenadores, no tiene la posibilidad de autodisparo. Ahora, con el proyecto REFIRE y una pequeña pila, es posible.»



Refire. Más fácil de hacer pero menos presentable por aquello de la estética.

El potenciómetro hay que soldarlo a los cables rotulados como B y C en la placa. Los cables A y C son los que van al enchufe de la pila de nueve voltios, teniendo muy en cuenta que el A es el positivo.

Nos queda buscar la colocación y distribución idónea de todos los elementos, pila incluida, en la caja. No olvidar que el potenciómetro deberá poder accionarse desde fuera, así que vigilar que no roce con nada por aquello de los cortocircuitos indeseables.

El proyecto Refire no precisa ningún ajuste y tan sólo es necesario saber que con el potenciómetro variaremos la intensidad de los disparos, destruyéndolo todo más rápido y mejor.

MBS & MBS HardSoft



AMSTRAD DMP 3000

Ideal para cualquier ordenador

Poco después de comprar el ordenador se empieza a apreciar lo que puede significar una impresora. Con una impresora y un procesador de textos de regular calidad se puede mejorar muchísimo la presentación de las cartas, de los trabajos para la escuela, de los informes del trabajo, etcétera.

La impresora DMP 3000 tiene muchas bazas a su favor para convertirse en la impresora de todos los usuarios de ordenadores domésticos. Para empezar, utiliza el interface Centronics, uno de los más extendidos para el control de impresoras. A excepción del Amstrad PCW, todos los modelos de la gama Amstrad disponen de este puerto, aunque siempre es posible conectarle uno.

La DMP 3000 es compatible EPSON, lo que significa que la inmensa mayoría de los procesadores de texto la reconocen y permiten su funcionamiento sin ningún problema. También tiene el juego de caracteres de IBM, con lo que la compatibilidad está asegurada.

Esta impresora es matricial, de nueve agujas, con lo que utilizar varios tipos de letra es más que factible. Se puede utilizar los tipos estándar, mini y estrecha, con normal o doble anchura con las variedades de superíndice, subíndice, cursiva, NLQ y doble impresión. Es posible, además, realizar volcados de pantalla (Hardcopy) y su velocidad es más que aceptable en relación con su precio (105 cps en los modelos antiguos y 160 en los modernos).

A las buenas características de la impresora se suman las del manual, que contiene detalladamente el proceso de instalación con fotos incluidas. Además se va introduciendo al usuario en el modo de uso de la impresora y en la selección de tipos de letra, impresión de gráficos, etcétera.

El diseño de la impresora es atractivo, con la entrada de papel por delante y la salida por detrás. Posee unas patas replegables que, una vez extendidas, permiten la colocación de papel continuo debajo, aprovechando así al máximo el espacio. Estas patas están ensartadas en unos carriles de plástico, por lo que hay que procurar no poner demasiado peso encima de la impresora porque pueden partirse. Otro de los puntos negativos de la impresora es el diseño de la tapa, que a menudo engancha el papel impidiendo su arrastre y creando un pequeño caos de impresión. La solución es muy simple y no representa ningún tipo de problema.

En general, este modelo es una buena baza para los que no anden muy holgados de presupuesto y necesiten calidad. Muy recomendable.

ESTE TIPO DE LETRA ES EL NORMAL
Este tipo de letra es el normal

ESTE TIPO DE LETRA ES EL MINI
Este tipo de letra es el mini

AHORA ESTAMOS IMPRIMIENDO EN PROPORCIONAL
Ahora estamos imprimiendo en proporcional

CON LA ESTRECHA DISPONEMOS DE MUCHAS MAS COLUMNAS
Con la estrecha disponemos de muchas mas columnas

Y ESTO ES ALTA CALIDAD. IDEAL PARA LAS CARTAS
Y esto es alta calidad. Ideal para las cartas

Tambien puede imprimir con subindices

o con superindices

Esta es una superprueba de subrayado

CARACTERISTICAS TECNICAS

METODO DE IMPRESION: Matricial.
VELOCIDAD: DMP 3000 a 105 CPS en calidad normal. DMP 3000 a 52 CPS en alta calidad. DMP 3160 a 160 CPS en calidad normal.
COLUMNAS POR LINEA: 80 columnas (132 en comprimida).
ARRASTRE: Fricción y tracción.
INTERFAZ: Paralelo (compatible Centronics).
DIMENSIONES: 400*250*100 mm (ancho*profundo*alto).
PESO: 4,2 kg.
PRECIO: 49.900 pesetas, más IVA.

FABRICANTE: AMSTRAD.
DISTRIBUIDOR: AMSTRAD ESPAÑA.
LO MEJOR: Muy buena relación calidad/precio.
LO PEOR: El soporte para el papel.

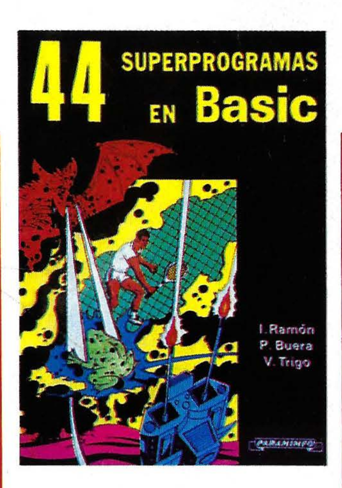
44 SUPERPROGRAMAS EN BASIC

AUTORES: Ramón, Buera y Trigo.
PAGINAS: 136.
EDITA: Paraninfo.
PRECIO: 890 pesetas.

El libro se ha dividido en seis capítulos: juegos, simulaciones y azar, tiempo, aplicaciones educativas, cálculos numéricos y matemáticos y exclusivos del Spectrum. El primer capítulo contiene doce programas de juegos originales en su mayoría y muy sencillos, como los barcos, las ocho damas o el blackjack. En el segundo hay cuatro programas que no son simuladores propiamente dichos, sino simulaciones de experiencias como una partida de bingo, una quiniela hípica, un experimento científico o un estudio estadístico.

Bajo el epígrafe de TIEMPO se aunan cuatro programas que tratan de alguna forma con el tiempo cronológico, no el metereológico. Un calendario y una aplicación de la teoría de la relatividad son los más destacables programas de esta sección.

Los dos mejores capítulos por su interés general son el de aplicaiones educativas, donde se encuentran varios para aprender química o gramática y uno para llevar la tutoría de una clase, y el de cálculos numéricos y matemáticos, con programas que muestran como realizar algoritmos para solucionar problemas. El último, dedicado al Spectrum, contiene dos programas, uno de los cuales traduce las órdenes del



BASIC del inglés al español, y el otro renumera las líneas.

Los programas presentados, aunque sencillos, son útiles y relativamente cortos. En cambio presentan el inconveniente (o la ventaja, según quién lo mire) de estar escritos para el Spectrum, con lo que hacer los cambios es complicado y aburrido. Es de destacar las pequeñas notas que acompañan cada listado, explicando su funcionamiento, y unos comentarios en las primeras páginas sobre las instrucciones más particulares de este ordenador.

La utilidad principal de los libros de este tipo no es disponer de unos cuantos programas a un precio barato, sino que puede ser un excelente curso práctico de BASIC para los que tengan carácter autodidacta y gusten de investigar técnicas de programación.■

INFORMATICA BASICA

AUTORES: Gallego, Lowy y Mansilla.
PAGINAS: 239.
EDITA: SM ediciones.
PRECIO: 1975 pesetas.

El libro se presenta como un curso de aprendizaje de informática a nivel básico. Lo primero que llama la atención es que el libro viene acompañado de un diskette."Una buena señal." -pensará más de uno-. "Seguramente será un tutorial".

Pues no. En el disco no hay ningún curso de aprendizaje. Lo cierto es que en este disco hay unas cuantas aplicaciones, concretamente un procesador de textos, una hoja de cálculo y una base de datos. Los tres programas destacan por su sencillez y su versatilidad. El procesador, por ejemplo, tiene opciones de marginación, justificación, impresión de negrita, subrayado y subrayado y negrita. Se pueden mover bloques de un sitio a otro, copiarlos o borrarlos. Se pueden buscar palabras, sustituyendo o no. Se puede también definir el largo de página, la existencia o no de numeración automática, el sangrado, etc. Es un buen procesador, aunque en ocasiones da la impresión de "volverse loco", escribiendo lo que no queremos.

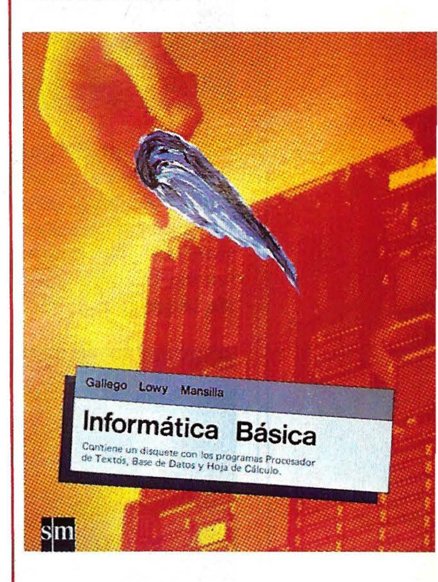
La hoja de cálculo, tiene definidas variasfunciones matemáticas y una orden llamada GOTO XY, mediante la cual podemos desplazarnos inmediatamente a una celda dada. Parece sencilla y tiene, como era de esperar, las funciones estadísticas de media, desviación típica, etc. La matriz es de 28 columnas, ordenadas de la A a la Z y 85 filas. La base de datos también parece útil.

En cuanto al libro propiamente dicho, se divide en seis partes. La primera trata del ordenador y su funcionamiento, la segunda, la tercera y la cuarta tratan de los procesadores de texto, las hojas de cálculo y las bases de datos, respectivamente, la quinta proporciona unos fundamentos de programación, apoyándose en el lenguaje en BASIC y la sexta se extiende sobre el control de robots y periféricos desde el ordenador, a base de LOGO.

Los capítulos que tratan de los programas suministrados enseñan el uso de éstos, comparando lo que poseen con lo que usualmente ofrecen los programas de este tipo y se recogen varios supuestos para hacer más fácil el aprendizaje.

Todos los capítulos tienen al final unas cuantas actividades para probar los conocimientos del lector. En el caso de los que tratan sobre el BASIC y LOGO son problemas de programación, mientras que en los dedicados a las aplicaciones consisten en realizar ejercicios para adquirir soltura en su uso.

El libro presupone que el ordenador utilizado es un PC compatible y es un gran candidato para introducirse en la informática práctica, no sólo en la programación como hacen muchos libros, ni sólo en los conceptos generales, como sucede con otros.■





SI eres el afortunado poseedor de un Multiface 3 estás de suerte, tan sólo tienes que cargar tu juego preferido, pulsar el botón rojo y un interesante menú se abrirá en pantalla. Ahora podrás sacar una copia de seguridad de cinta a disco, o a la inversa, de disco a cinta, también podrás realizar un Hard-Copy de las pantallas que más te gusten, adentrarte en un programa o, entre otras muchas opciones, poner «pokes» a ese juego que se te resiste.

A continuación os ofrecemos una interesante lista con un montón de pokes para poner con el Multiface 3. Tan sólo tenéis que pulsar el botón rojo, escoger la opción de «pokes» e introducirlos. El próximo mes, más...

Pokes para el Multiface (Spectrum)

TYPHOON
Poke 39143,0
Poke 39303,0

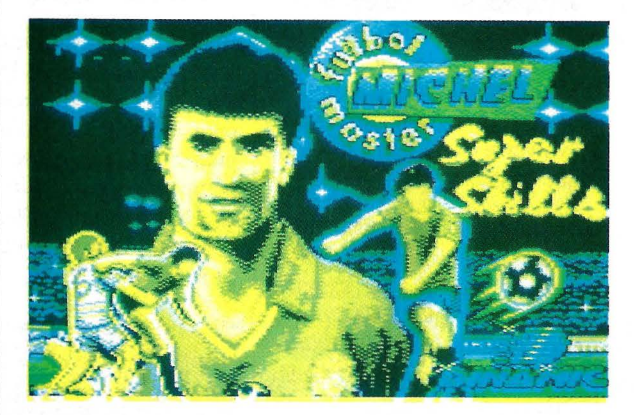
EL MUNDO PERDIDO
Poke 31305,201
Poke 31464,201
Poke 31225,201
Poke 31374,0

CYBERNOID II
Poke 44945,0
Redefinir el teclado con las siguientes teclas: «ORGY».

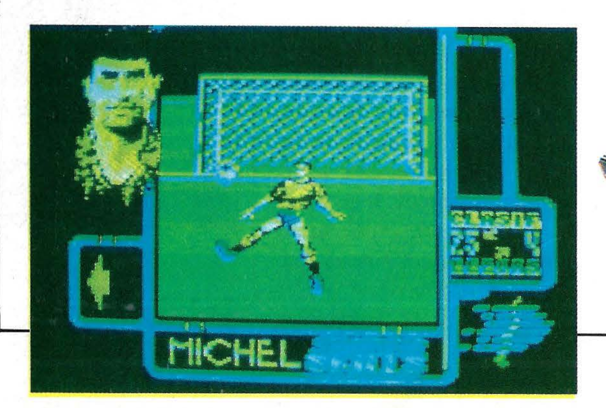
VIRUS
Poke 44945,0

LAST NINJA II
Poke 36578,198

MICHELL FUTBOL
(todos los formatos)



PARA poder pasar con facilidad cada una de las diferentes pruebas que componen Michell Super Skills, tan sólo tienes que teclear «FAFULIN FAFULON» (respetando el espacio) después de elegir los controles del ordenador. Este truco podrá ser utilizado tantas veces como queramos y nos permitirá pasar de fase sin tener que haber completado la anterior.

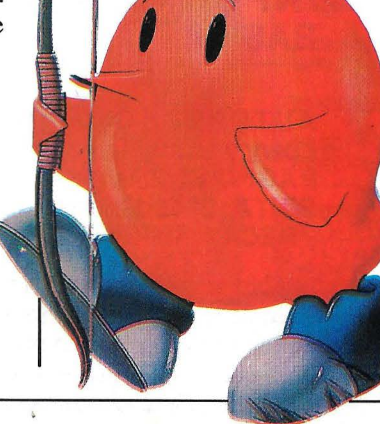


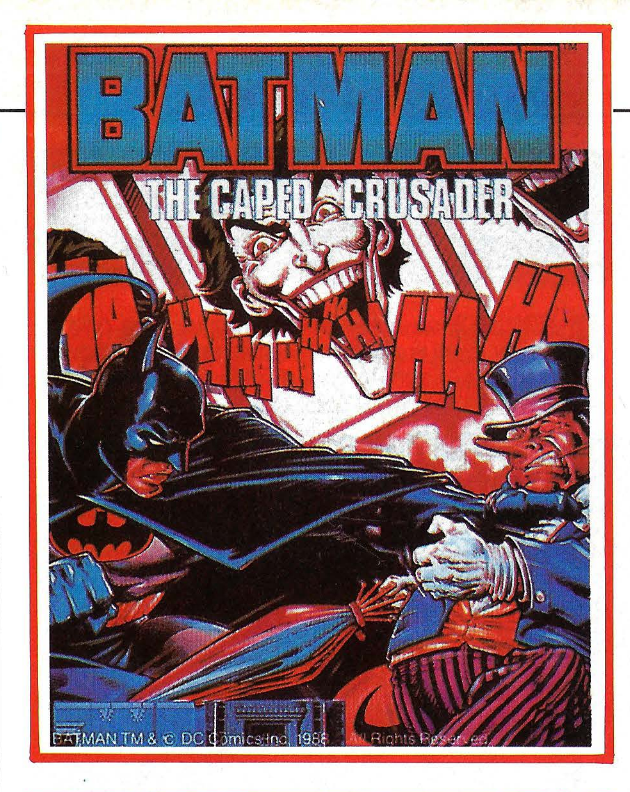
NEW ZEALAND HISTORY
(todos los formatos)

UNA foca «loca» ha raptado a los amigos de Tiky, un simpático pajarillo similar a un canario que usa playeras. La malvada foca los ha escondido a través de veinte pantallas que se hallan distribuidas en cinco niveles. Sólo Tiky puede salvar a sus amigos y acabar de una vez para siempre con la malvada foca.

Los objetos

- El arco y la flecha nos permiten disparar de izquierda a derecha.
- Las bombas también pueden ser disparadas de izquierda a derecha, pero sólo explotan cuando chocan con algo.
- El láser es una de las armas más poderosas, es similar al arco pero atraviesa las paredes.
- El joystick nos permite controlar los globos con mayor facilidad y precisión.
- Las monedas con letras nos permiten obtener una vida extra. Para ello deberemos recoger las seis que componen la palabra «EXTEND».
- El libro destruye todas las criaturas de la pantalla.
- El reloj detiene a los enemigos durante unos segundos.
- La poción convierte a Tiky en invencible y puede destruir a los enemigos con sólo tocarlos. Sólo dura unos segundos.





BATMAN

(todos los formatos)

PARA pasar con facilidad la tercera fase solamente tendremos que probar en grupos de tres cada uno de los elementos que aparecerán en la pantalla. De esta forma sabremos cuáles son los que sirven (se nos indicará en pantalla con un 1 si acertamos o con un 0 si nos hemos equivocado). Una vez localizados los tres objetos procederemos a introducirlos en el ordenador.

En esta fase deberemos poner especial cuidado en nuestra habilidad, ya que disponemos de un mínimo tiempo para desarrollar la misión.

EL MUNDO PERDIDO

(Spectrum)

OS acordáis de este difícil juego de Topo Soft? ¿Todavía no lo habéis acabado? Ahora tan sólo tendréis que teclear un par de líneas para disponer de inmejorables ventajas durante todo el juego: vidas infinitas, bombas infinitas y linterna infinita.

```
 10 CLEAR 65099: PRINT #1;TAB 5;"PON LA
CINTA ORIGINAL": RANDOMIZE USR 1366: RAN
DOMIZE USR 1366: FOR N=65100 TO 65132: R
EAD A: POKE N,A: NEXT N: RANDOMIZE USR 6
5100
 20 DATA 49,0,0,221,33,0,64,17,232,189,1
75,55,205,86,5,62,201,50,73,122,50,232,1
22,50,249,121,175,50,142,122,195,0,91
```

DRAGON'S LAIR II

(Spectrum)

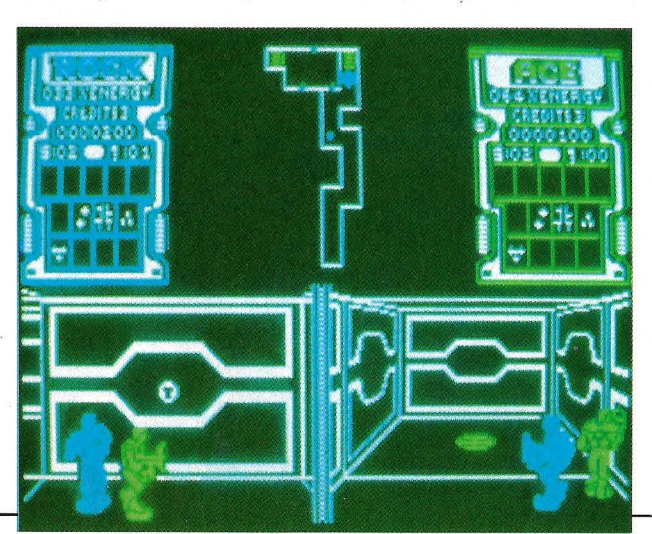
TECLEA el siguiente cargador y grábalo en una cinta virgen. Luego, cada vez que quieras utilizarlo, sólo tendrás que cargarlo antes que el juego original y podrás jugar con las vidas que quieras (O-255). De esta forma te ahorrarás la tediosa carga de fases cada vez que pierdas todas las vidas.

```
 10 LOAD ""CODE: POKE 30746,74: POKE 307
47,120: POKE 30773,74: POKE 30774,120: I
NPUT "NUMERO DE VIDAS? ";v
 20 DATA 62,v,50,12,185,50,23,185,195,48
,184
 30 FOR F=30794 to 30804: READ A: POKE F
,A: NEXT F: RANDOMIZE USR 30720
```

XYBOTS

(Amstrad CPC)

EL mes pasado, junto con el comentario de este juego os presentamos el cargador para la versión en cinta. Aquí tenéis el cargador para la versión en disco, con la que tendréis opción de conseguir vidas infinitas.



```
10 REM CARGADOR PARA XYBOTS CPC DISCO
20 REM     AMSTRAD SINCLAIR OCIO
30 REM    POR CARLOS HUGO AGUILAR
40 REM
50 BORDER 1:INK 0,0:MODE 1
60 m=&AF00
70 READ a
80 IF a=256 THEN 120
90 IF a=257 THEN 140
110 POKE m,(a-PEEK(370)):m=m+1:GOTO 70
120 m=&50:a$="E"
130 RESTORE 280:GOTO 70
140 LOCATE 8,9:PRINT "Credits infinitos
(1):"
160 LOCATE 8,13:PRINT "Ninguna opcion
3) :"
170 a$=UPPER$(INKEY$)
180 IF a$="1" THEN 220
200 IF a$="3" THEN MODE 1:|CPM
210 GOTO 170
220 MODE 1:CALL &AF00
230 END
240 DATA 24,17,215,25,195,207,27,10,10,4
3
250 DATA 10,75,24,75,215,112,208,43,90,1
0
260 DATA 44,15,75,27,10,11,43,10,75,11,1
0
270 DATA 12,247,186,205,11,10,256
280 DATA 72,10,60,41,124,205,186,14,257
```



INDIANA JONES
(Amstrad CPC)

SI ya has visto la película y además te has comprado el juego, te habrás dado cuenta de la gran dificultad que entraña. Para poder pasar todas las fases, sólo tendrás que teclear este magnífico cargador, hacer RUN (ENTER) y poner desde el principio la cinta original. Obtendrás vidas infinitas y látigos infinitos.

```
10 REM    INDIANA JONES AMSTRAD DISCO
20 REM      POR CARLOS HUGO AGUILAR
25 REM
30 MODE 1
40 INPUT "Quieres  Vidas  infinitas  (S/
N): ",v$
60 INPUT "Quieres Latigos  infinitos (S/
N): ",l$
70 MODE 1:PRINT "Inserta disco original
y pulsa una tecla":CALL &BB18
80 BORDER 0:MODE 1:FOR a=0 TO 3:INK a,0:
NEXT
90 MEMORY 30000:OPENOUT"2":MEMORY 1023:L
OAD"!lucas",4096:CALL 4096:MODE 1:INK 0,
0:INK 1,24:INK 2,25:INK 3,15:LOAD"!title
",49152:LOAD"!indy",1024:LOAD"!simload",
32768
100 IF UPPER$(v$)="S" THEN POKE &35CF,&A
7:POKE &352A,&A7
110 IF UPPER$(l$)="S" THEN POKE &25C9,&A
7
120 FOR a=48848 TO 48876:READ x:POKE a,x
:NEXT:MODE 1:CALL 48848
130 DATA 243,33,0,4,17,128,0,1,128,116,2
37,176,33,0,128,17,0,169,1,0,2,237,176,4
9,127,0,195,128,0
```

007 LICENCE TO KILL
(Amstrad CPC)

SIENTETE un James Bond cualquiera con este juego, y si no eres capaz de pasar de fase, teclea este cargador para la versión disco. Conseguirás que la partida sea mucho más fácil.




```
10 REM CARGADOR 007 AMSTRAD CPC DISCO
20 REM     POR CARLOS HUGO AGUILAR
25 REM
30 MODE 1
40 PRINT "Inserta disco original y pulsa
 una tecla":CALL &BB18
50 BORDER 0:MEMORY &7FFF
60 DATA 0,26,25,15,12,6,5,20,21,10,1,3,2
2,13,26,16
70 MODE 0:FOR x=0 TO 15:READ i:INK x,i:N
EXT
80 LOAD"screen"
90 LOAD"loader"
100 POKE &8022,&3D:POKE &8023,&80
110 FOR i=&803D TO &803D+6
120 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
130 DATA af,32,7e,dd,c3,40,00
140 CALL &8000
```

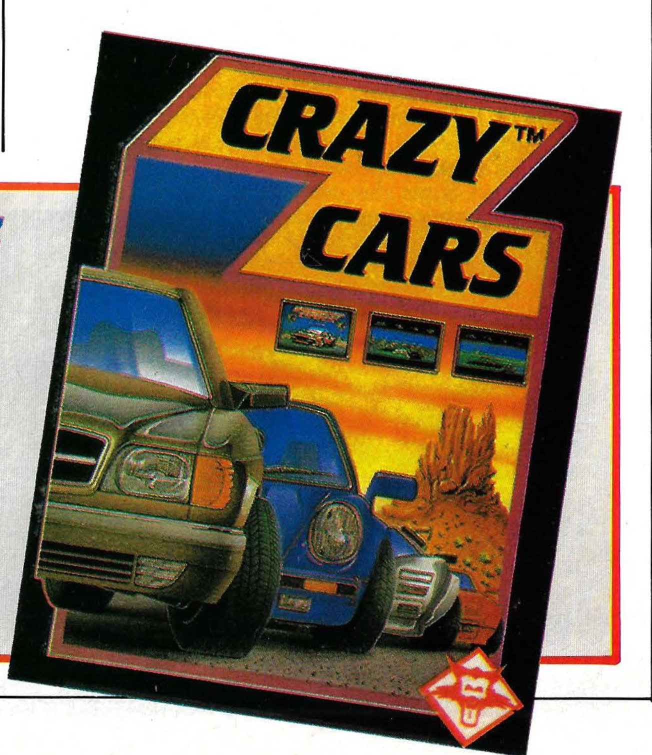
POKES PARA EL MULTIFACE
(Amstrad CPC)

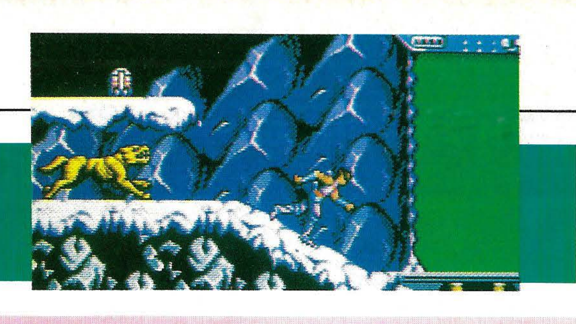
HOPPING MAD
Poke 17237,0

OVERLANDER
Poke 6677,0
Poke 4944,0

CRAZY CARS
Poke 20884,0
Poke 32907,17

JACK THE NIPPER II
Poke 28764,0





STRYDER

(Amstrad CPC)

ESTE extenso programa os permitirá disfrutar de vidas infinitas e inmunidad al jugar con esta espectacular conversión de las máquinas recreativas de U. S. Gold. Animo y a teclear.

```
10 REM   CARGADOR STRYDER CPC DISCO
20 REM    POR  CARLOS HUGO AGUILAR
25 REM
30 MODE 1
40 PRINT "Espera Pokeando las DATAS ...
50 DATA 3E0021E1E9220080CD008011A90219
60 DATA 11B47201B502EDB8C31E700006021A
70 DATA 3100C0F53E01CD0EBC010000CD38BC
80 DATA CDA570F14FE60F322171B93E14DD21
90 DATA 00C0CCBD70FB211E703E042B3DF5E5
100 DATA 4648CD32BCE1F120F3CDB2703E15DD
110 DATA 214000CDBD703A21713242003E16DD
120 DATA 214002CDBD703E17DD2100A0CDBD70
130 DATA CDA57021897011 00FC011C00EDB0C3
140 DATA 00FC3E00DD211069CD400030F53E01
150 DATA DD2100F2CD400030EA3100C0C300B0
160 DATA 3E100100003DF5CD32BCF120F5CD41
170 DATA BC2C45CD19BD10FBC9F33220713E05
180 DATA 32B372CD9771DDE5DDE5017EFBCD36
190 DATA 727EB720F93AB472B720393D3CCD1B
200 DATA 72CD36723AB272FE063AAB7220EF21
210 DATA 1069E5E501000011F801CDD771FDE1
220 DATA E11E240E0EFD5605417EAA772310FA
230 DATA FD7205FD091D20EE3E0132B472DD21
240 DATA 106911150001 0000DD090E0EDD7E00
250 DATA E60FBA20F4DD7E01BB20EEDD7E0B32
260 DATA A371DD6E0CDD660D22A571E1DD7E06
270 DATA 32B171DD7E05F5DD7E0032B371DD5E
280 DATA 07DD560817300AA7ED52DD4E09DD46
290 DATA 0A09DD7E02DD4E03DD4604E5D5CDD7
300 DATA 71D1E1D5E50E007EA94F231B7AB320
310 DATA F7E1D1F1DDE191280E21B37235C2C9
320 DATA 7097017EFAED79C9CD9671D5E50EE7
330 DATA 7E2FAB77231B7AB320F6E1D10EFC3E
340 DATA C01730 1E06017EB9200B231B7EB779
350 DATA 280446231B7EDD7700DD2310F9231B
360 DATA 7AB320E237C932AB72ED4349722263
370 DATA 72ED53FA71017EFB3AAB72CD1B7221
380 DATA 0018ED5B4972A7ED52EB210000ED52
390 DATA 300519EB97676F22FA71ED536672F5
400 DATA 219B72CD397221AB7234F120CEC932
410 DATA AB72329E7221A872CD3972219972CD
420 DATA 3972CB6E28F6CB5E20ECC921A5725E
430 DATA 23ED788730FB7E0CED790D1D20F221
440 DATA 0F0D180EED78F24D72E620282B0CED
450 DATA 780D2B7CB520EE2249722147001 1E1
460 DATA 01180B7AB328071B0CED780D7723ED
470 DATA 78F27572E62020EC2263722 1AC72E5
480 DATA ED78CB67280CFEC038F60CED780D77
490 DATA 2318EEE1C90108094600 0D00010601
500 DATA 2AFF024A00030F000D200D000D0001
510 DATA 0605010000000000000000000000003E
520 DATA 0032A72B3E0032B22BC340021100B0
530 DATA 21C072010D00EDB0C3007000000000
540 MEMORY 28671:CHECK=0:FOR N= 28672 TO
 29403 STEP 15
550 READ A$:FOR I=0 TO 14
560 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
570 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 77215 THEN PRIN
T "ERROR EN DATAS":END
580 DATA C00001D200BCECCC2FF036DA8191C0
590 DATA 01039E0007FC8409000A0CA93CC002
600 DATA 03220A43EC662EF0365E2F91C00305
610 DATA 880892FB7309000AC6AB3DC00405FB
620 DATA 1162B40331F036809183C00507FE12
630 DATA 37F2DC07000A789181C00608DA0277
640 DATA EC4E2EF036513CA9C0070A2801A0F5
650 DATA 6708000A662FABC0080A8F09AFE96E
660 DATA 2DF036852F3CC0090CFD0668F22307
670 DATA 000A19AB83C0140C200EDCFCEF1600
680 DATA 40B22F83C0150D0F0DEFFCE101E801
690 DATA E72FABC0160DF00E8AB3EE57D066C7
700 DATA 2F2FC01711DE0690ED24090010 20A9
710 DATA 2F000000000000000000000000000000
720 MEMORY 26895:CHECK=0:FOR N= 26896 TO
 27104 STEP 15
730 READ A$:FOR I=0 TO 14
740 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
750 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 19560 THEN PRIN
T "ERROR EN DATAS":END
760 MODE 1:INPUT "Quieres tener inmunida
d (S/N): ",i$
770 PRINT:INPUT  "Quieres vidas infinita
s (S/N): ",v$
780 IF UPPER$(i$)="N" THEN POKE &72C1,&3
D
790 IF UPPER$(v$)="N" THEN POKE &72C6,&3
D
800 MODE 1:PRINT "Inserta disco original
 y pulsa una tecla":CALL &BB18
810 CALL &72CD
```



Todos los formatos

AL igual que en la máquina de Namco, nuestro popular y evolucionado «comecocos» cuenta con unos fabulosos trucos en nuestros ordenadores, aunque éstos hayan sido cambiados de lugar. El método para encontrarlos es el siguiente: saltar sobre un obstáculo, una boca de riego, un tronco de árbol o un cactus; entonces retrocede y obtendrás una pequeña ayuda que te facilitará acabar el juego.

Nivel 1

Salta sobre la boca de riego, obtendrás un fabuloso sombrero que te protegerá de los fantasmas que caen desde arriba.

Nivel 2

Salta sobre el tronco de árbol, obtendrás inmunidad durante todo el nivel.

Nivel 3 Salta sobre el cactus, obtendrás una vida extra.



ANDALUCIA

Deseo comprar los programas Doomdark's Revenge, The Eye of the Moon, Artist III, 3D Game Maker. Interesados escribir a Antonio P. Grande Rey. Apdo. P. 623. 11080 Cádiz.

Interno en la prisión de Granada desearía le mandasen todo el material posible en informática GRATIS. No tengo fondo de gastos. Seamos un equipo. Juan Jiménez Muñoz. Prisión Provincial de Granada (Dpto. de jóvenes). Avda. de Madrid, 34. 18012 Granada.

ASTURIAS

Quisiera contactar con gente que tenga un Spectrum +3. Rubén Cepedal. C/Daniel Alvarez González 24, 3º A. 33930 La Felguera de Langreo (Asturias). Tel. (985) 68 06 44.

CANARIAS

Si te gustan los juegos tengo lo último en Atari 1040 St y Amstrad CPC 6128. Todo en disco. Escribe y te mando lista gratis. Tel. (928) 20 05 95.

CASTILLA LA MANCHA

Vendo ampliación de memoria Anta 64K para 464, 664 o 6128. Prácticamente sin usar. 8000 ptas. Tel (925) 22 84 83. José Luis González. C/San Cipriano 4. Toledo.

CASTILLA LEON

Vendo juegos para AMSTRAD CPC en disco al precio de 100, 150, 200 ptas. Tengo juegos como: Zipi y Zape, Perico Delgado, Renegade III, y 700 juegos más. David Gutiérrez Crespo. C/ Menéndez Pidal 1, 1º C. 34004 Palencia. Tel (988) 72 82 92. También cambio.

Vendo cassette con conector y más de 100 juegos originales por 25000 ptas. (valor real, 95000 ptas.). No lo dejes escapar, escribe a Javier Pérez Delgado. C/Extramuros del Mercado 25, 3º D. 34002 Palencia. También cambio por unidad de disco 3".

Vendo revistas atrasadas por el mismo precio que tienen en la portada. Tengo los números 4, 16, 17, y 20 al 40. Escribid a Vicente Pascual Alvarez. C/Dos de Mayo, bloque 3, 1º D. Burgos.

Cambio, vendo y compro juegos y utilidades para CPC en disco o cinta. Tengo unos 700 programas. Muchas ofertas (lápiz óptico, discos y cintas originales, revistas). Manuel Moreno. C/Doña Urraca 2. 34001 Palencia. Tel. (988) 74 42 62.

CATALUÑA

Vendo AMSTRAD CPC 6128 monitor color con fundas, 57 juegos, revistas, libros, procesador de textos y programa de diseño gráfico e impresora de 140 cps. por 69000 ptas. Nicolás Carrillo. C/Diputación 415. 08018 Barcelona. Tel. (93) 246 25 54.

Rollomopa Games Club. Juegos para PC (tel (973) 26 46 46), CPC disco (tel (973) 24 41 27), Commodore 64 (tel (973) 26 11 83), Spectrum +2 (tel. (973) 27 46 39). Precio: 250 ptas. el juego. Información: Raúl Rojas Redondo. C/Lluis Companys 38, 6º 2º. 25003 Lérida.

Vendo segunda unidad de disco para AMSTRAD CPC 6128. 20000 ptas. Lola Rivera. Gran Vía 727. 08013 Barcelona. Tel. (93) 231 06 72 (noches).

Vendo AMSTRAD CPC 6128 color con impresora EXL 8, joystick y juegos en cinta y disco por 100000 ptas. discutibles. Tel. (93) 311 89 98 a partir de 22 h. Javi.

Vendo unidad de disco de 5" por sólo 10000 ptas. Creación de un nuevo club que edita boletín fancine. Interesados escribir a Félix Gallego Martínez. C/Galceran de Pinos 15, 2º 4º. 43480 Vilaseca (Tarragona).

Vendo por cambio de equipo CPC 6128 color con fundas, unos 90 discos, joystick, cassette, cintas, manuales originales, revistas, fichas, etc.Llamar por las noches a Joan Sole. Tel. 240 01 69. Es barato.Llamarme.

Vendo joystick para 2 jugadores Protelemach nuevo y regalo cable apartador. Dos meses de uso y cinco años de garantía. Interesados llamar a Marc al teléfono (973) 60 08 69.

GALICIA

Vendo libros de COBOL muy buenos. También el libro MS-DOS Avanzado, de Ray Duncan. Interesados escribid a F. Conde. Rua das Anduriñas, 5-15, 2ª escalera, 1º F. 27004 Lugo.

Vendo CPC-464 F.V. casi nuevo, con 3 manuales, varias revistas y más de 200 programas (utilidades, juegos y copiones). Todo por sólo 55000 ptas. (con mesa especial incluida). Ricardo Iglesias. C/Río Lérez 24, 3º 15404. Ferrol. Tel. (981) 31 43 19.

Vendo AMSTRAD CPC 6128 con monitor color, cassette, manuales, revistas y diversas utilidades y juegos junto con impresora DMP 3000. Poco uso y perfecto estado. Llamar al tel. (981) 31 43 19.

MADRID

Club PCW. Escribir pidiendo lista con 20 pesetas en sellos al apartado 23015. 28080 Madrid.

Vendo Spectrum con todos los manuales originales, 300 juegos (muchos últimas novedades), interface 1, interface Kempston, joystick y muchas revistas y libros. Poco uso. Todo por 30000 pts. (valorado en 80000 ptas.). Tel. (91) 742 20 67.

Vendo PC Inves 640 K Turbo con drive 5", drive 3",

disco duro de 20 Mb, tarjeta EGA, monitor color Multisync (640x480, 64 colores) e impresora 140 cps.

por 380000 ptas. Regalo muchos programas y manuales. Gonzalo. Tel (91) 273 70 60 de 20 a 23 horas.

NAVARRA

Iruña PC soft. Todo tipo de actividades de y para aficionados a los PCs. Enviamos disco demostrativo de 5" gratuitamente a todo el que nos escriba. Hacedlo a Ramón de Miguel, C/Amazabal 16, 4º 1. 31880 Leiza (Navarra).

PAIS VASCO

Vendo juegos originales de Spectrum 128K en perfecto estado. Interesados en recibir el catálogo diríjanse a Miguel Angel Zubeldia Etxabe. C/Axular, portal 4 A, 4º B. Zarauz (Guipuzcoa). Tel. (943) 83 22 68.

Se está creando un club de CPC en el País Vasco para intercambio de programas, pokes, cargadores, etc. Interesados mandar vuestras listas para hacer un fanzine (seriedad). Escribir a J. M. Gandarias. C/San Martín 51, 6º B. 20007 San Sebastián.

VALENCIA

Vendo y cambio juegos y programas para AMSTRAD CPC 6128. No te arrepentirás. Interesados escribir a MAD Factory, Apdo. Correos 74. 46230 Alginet (Valencia).

Vendo juegos para MSX al precio de 1000 ptas. cada uno. Interesados llamar al tel. 573 29 39. Alicante. Preguntar por Enrique.

Tengo los últimos juegos, entre ellos Renegade III, After the War, After Burner, y otros. Yo los cambiaría por otros. Son para CPC 6128. Llamar a Jorge Mira Benito. C/Jaime II nº 60, 3º D. Tel (965) 60 02 39. Alicante.

Quien me consiga un programa de animación por fotogramas o el Melbourne Draw para AMSTRAD CPC 464 envíemelo y le daré a cambio el Zorro, The Fury y Tai Pan. Enviar a Javier Gallen Peset. C/Aleixandre 13, 2º. Godella (Valencia).

Vendo CPC 6128 color con convertidor a TV y amplio lote de juegos de disco y algunos de cassette por 85000 ptas. Discos CP/M originales y manuales de instrucciones. Llamar al (96) 538 08 59. Preguntar por Parra.

Desearía contactar con usuarios del AMSTRAD PC 1512 u otros PCs para intercambio de juegos, utilidades programas e ideas. También hago programas. Interesados llamar al teléfono (964) 67 25 59. Nules (Castellón).

Club para usuarios de Spectrum (cinta y disco), Amstrad CPC (cinta y disco), MSX (cinta), Atari ST, PC y Commodore Amiga. Escribid a Eduardo Navarro. Apdo. de Correos nº 10155.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

AMSTRAD Ocio

OFERTAS TRABAJO: COMPRO, VENDO, CAMBIO

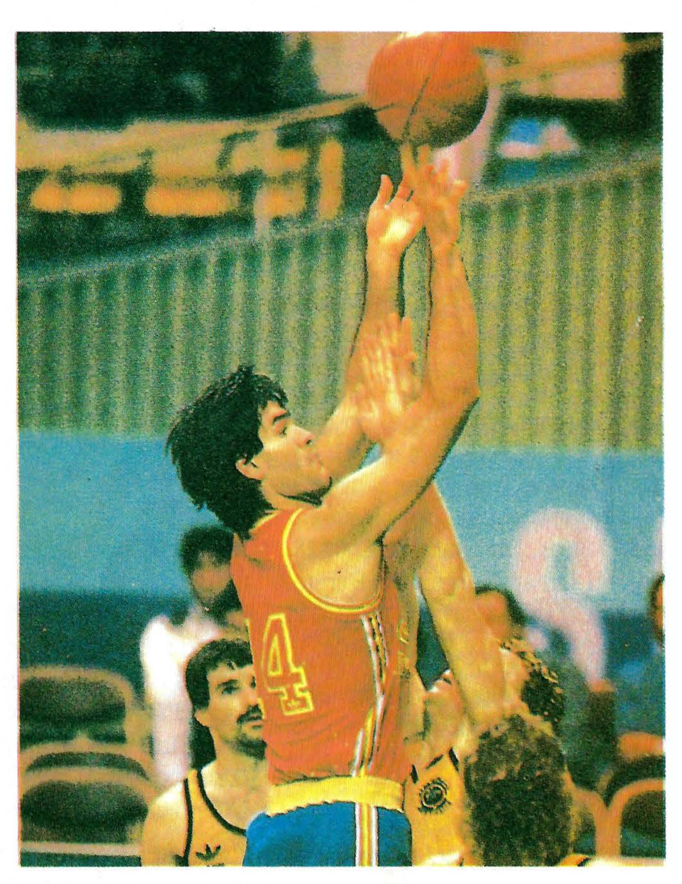
■Trabajo ■Vendo ■Compro ■Cambio

Comunidad autónoma ______

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envía este cupón con 50 ptas. en sellos a AMSTRAD OCIO. Almansa, 110, local 8. 28040 MADRID

AMSTRAD OCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.



GESTI-BASKET

Controla la Liga de BALONCESTO



El uso del ordenador es tan corriente en estos momentos que a nadie nos debería extrañar que aparezca en los lugares más insospechados, hasta en una cancha de baloncesto. «Gesti Basket» permite tener un total control sobre lo que ocurre en las diferentes Ligas de este deporte, así como poder hacer unos hipotéticos cálculos sobre lo que pasará en un futuro inmediato. Se trata de algo apto para forofos.

ASEGURESE QUE EL EQUIPO QUE INTRODUZCA NO ESTA ENTRE LOS SIGUIENTES.

EQUIPOS DE LOS QUE SE POSEE INFORMACION.

1 -ESPAÑA	(01-06-85)	9 -BARCELONA	(15-10-85)	17 -LAGISA	(12-02-86)
2 -U.R.S.S.	(01-06-85)	10 -R.MADRID	(12-10-85)	18 -CORONAS	(11-12-85)
3 -ITALIA	(01-06-85)	11 -C.A.I.	(14-10-85)	19 -MACCABI	(11-06-85)
4 -ALEMANIA	(01-06-85)	12 -MANRESA	(15-10-85)	20 -CIBONA	(24-07-85)
5 -JOUVENTUT	(04-10-85)	13 -ESTUDIANT.	(11-12-85)	21 -TORRES	(11-11-11)
6 -CACAOLAT	(06-11-85)	14 -CAJ MADRID	(15-08-85)	22 -HOTXOTE	(24-03-86)
7 -BREOGAN	(10-10-85)	15 -LICOT 43	(12-02-86)	23 -LA SALLE	(25-03-86)
8 -ESPAÑOL	(12-07-85)	16 -COTONIFIC.	(12-01-86)	24 -SCAVOLINI	(19-03-86)

POSEE MAS INFORMACION EN LA PANTALLA SIGUIENTE
PARA CONTINUAR PULSE EL ESPACIADOR.

ASEGUPROCEDIENDO A LA INTODUCION DE UN NUEVO ENCUENTROOS SIGUIENTES.

ENCUENTRO: ESPAÑA -U.R.S.S.

INTODUZCA LA FECHA :

DIA (DOS DIGITOS) ? 09
MES (DOS ") ? 10
AÑO (DOS ") ? 89

INTRODUZCA RESULTADO DESCANSO FORMATO: 00-00

? 45-54

DESEA MODIFICAR ALGUN DATO (S/N)?

EL programa se ha realizado para ordenadores Amstrad CPC con 128 K de memoria y tiene una capacidad de gestión de hasta cincuenta equipos y unos trescientos encuentros diferentes. En realidad, la capacidad es ilimitada si tenemos la astucia de repartir campeonatos diferentes en discos diferentes. Además, con esta fórmula se consigue tener perfectamente archivada la información y posibilitamos la localización rápida de cualquier partido concreto que se desee.

La estructura de funcionamiento está concebida para que todas las personas, incluso aquellas que tienen pánico a las máquinas infernales, sean capaces de utilizarlo. El secreto radica en la parte superior de la pantalla, que ofrece en cada momento las instrucciones para su correcto uso.

Las primeras opciones que nos encontramos están empaquetadas bajo el menú de «Introducir equipos, Nuevas alineaciones y Partidos». Cualquier selección efectuada irá seguida por la correspondiente ayuda para que sepamos a qué atenernos. Suponiendo que ya hemos cumplimentado los datos requeridos, al menos para un par de equipos, salimos a otro menú, en esta ocasión el de las diferentes combinaciones para ver en pantalla.

Podremos seleccionar respecto a los equipos de que se posee información los encuentros, la ficha técnica de uno de ellos, estadísticas globales por equipos, estadísticas individuales y clasificación de equipos. Según lo que elijamos se nos presentarán una serie de pantallas con los datos requeridos, dispuestos de forma que con una simple mirada podamos encontrar aquello que buscamos.

Con esta «base» creada podemos dedicarnos a ampliar los datos que usará el ordenador, ampliación que va desde los minutos que ha permanecido un jugador en la cancha hasta los rebotes defensivos, tiros, canastas y demás acciones en que se ha visto implicado. Las posibilidades de información a introducir son verdaderamente grandes.

También podemos observar que el servicio que nos prestará este programa será tanto mayor cuanto más en serio nos tomemos la introducción de datos. A mayor cantidad de ellos mejor podrá hacer sus cálculos y tablas.

No hay duda de que «Gesti Basket» es el programa ideal para el aficionado que desea tener todo atado y bien atado, aunque puede llegar a convertirse en una obsesión tenerlo al día, y ahí comenzamos a no estar de acuerdo. Se trata de software de ayuda, no de dependencia. Si no olvidamos esto disfrutaremos mucho con él.

Manuel Ballestero Santaolalla

Los interesados en este programa pueden buscarlo en nuestra sección de OFERTAS del Club Amstrad User.



DICCIONARIO DE INFORMATICA AVANZADA

Por el profesor Von Baye (titular de la cátedra «Semántica y estudio del aburrimiento referente al aborigen actual» de la Facultad Técnica del Misstenger Strong of Sidney, Australia).

BREVE INTRODUCCION A LA TERCERA ENTREGA

La segunda parte de los conceptos que empiezan por la letra «C» es aún más interesante que la primera, en gran parte porque están más cerca del final. No habría informática sin la segunda parte de los conceptos que empiezan por la letra «C», debido a que la inexistencia de artefactos como «Computadora» o «Consola» la haría muy dura para el trabajo práctico. Esta es una idea que puede parecer confusa, pero es clarísima de comprender.

Profesor Von Baye

Letra «C». Desde «Cinta magnética» hasta el final

CINTA MAGNETICA.—También conocida como «Tira brújula», es un soporte de almacenamiento para grabar datos y perderlos irremisiblemente. Se dice que haciendo cosas a un azimut se soluciona, pero es otra mentira más de los vendedores del producto.

CINTA PERFORADA.—La misma que la anterior después de habérsenos escapado el destornillador con el que tratábamos de azimutar.

CIRCUITO HIBRIDO.—Tecnología constructiva electrónica en la que en un componente base de soporte se insertan otros del tipo «Moss-Sarasa». Su comportamiento es impredecible, dado que es un circuito totalmente ambiguo y un tanto loco.

CIRCUITO INTEGRADO.—Dícese de aquel que comulga con las decisiones voltaicas y capacitativas del resto del aparato en que está instalado. El caso contrario es el del «circuito revolucionario».

CLAVE.—Climpie cla clinea.

CLOCK.—Ruido producido al caer al suelo la moral tras darnos cuenta de que hemos formateado de nuevo el disco duro que se tardó dos años en poner poner a punto.

CLOSE.—Complicada acción en la que se osa hacer algo mientras nos cerramos al resto de las posibilidades.

CODE.—Acción de correr realizada por un ordenador con catarro de nariz. No es grave pero sí muy «modezto».

CODIGO.—Cuento algo en cooperación con otro.

COLUMNA.—Lo escrito en el procesador de textos ataca falsamente a cualquier persona o institución. El siguiente paso casi siempre lleva a un proceso por «columnias».

COMA FLOTANTE.—Estado anterior a «coma talemnte hundida».

COMANDO.—No ha tenido suerte y el puesto ha sido repartido.

COMPUTER.—Salir de juerga de manera vulgar, aunque asaz divertida.

CONEXION SERIE.—Establecimiento de uniones sin tomárselo a broma.

CONSOLA.—Trata de hacer que se disipe la pena que tiene el que ha perdido toda la información almacenada.

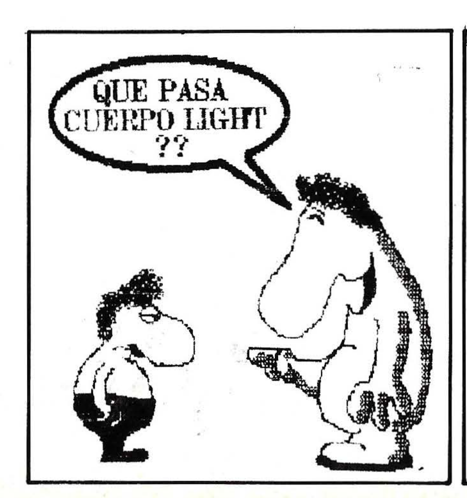
CONSOLE.—Lo mismo cuando la programadora apenada se llama Soledad.

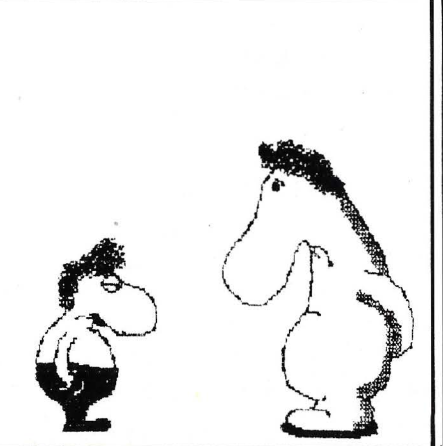
CONTROLADOR.—Dispositivo electrónico que permite conectar a la CPU uno o varios periféricos para llegar al más absoluto de los desórdenes. En ocasiones se utiliza el término «Intercara», aunque sigue siendo más popular el original no traducido.

CONVERSION.—Dícese así del programa que presenta en el disco otra versión diferente, pero de lo mismo aunque no igual.

CPU.—Iniciales de «Cafarnese Pulcro Uniodoro», sistema central de asistencia a los protocolos que mantienen activos los registros de moradas informáticas.

CURSOR.—Elemento imprescindible en informática debido a su mucha sapiencia al respecto. Se dice que ello es por los constantes cursos de puesta al día que realiza. Cuando el elemento no está de acuerdo con la asistencia a dichos cursos pasa de ser «cursor» a ser «opositor».







CPC

Type mismatch in 190

El listado del juego "MONGUI" que publicaron en la sección "TECLA A TECLA" del número 6 de AMSTRAD OCIO, al introducirlo y ejecutarlo me sale el error "Type mismatch in 190". He repasado todo el programa pero no he encontrado ningún error. ¿Podrían decirme a que se debe este error?. Gracias.

Humberto N. Castejón (Murcia)

RESPUESTA:

Seguramente el error se debe a que has tecleado alguna linea DATA mal. Es muy fácil confundir la letra "O" mayúscula con el número "0" ó el número "1" con la letra "l". Repasa el listado a partir de la linea 190, muy probablemente encontrarás alguna línea data con el problema que arriba indicábamos. Teclear "lineas DATA" es odioso y siempre da problemas.

CPC

Mas instrucciones

Poseo un Amstrad CPC 464 con cassette y desearía que me aclarasen si el hardware del "PROYECTO MARCOFONO" que publicaron en la revista número 2 de AMSTRAD SINCLAIR OCIO puede funcionar con mi equipo, ya que al teclear el software para su funcionamiento no me admite el comando "CLEAR INPUT". Me gustaría, por favor, que me aclarasen este problema y si existe otro comando que pueda sustituir a éste. Gracias.

David Martí García (Barcelona)

RESPUESTA:

El proyecto "MARCOFONO" funciona perfetamente en un Amstrad CPC 464, el único problema que puedes encontrar es a nivel software, ya que el listado original fué concebido en un CPC 6128. De todas formas adaptar el listado al Amstrad CPC 464 es sumamente fácil tan sólo tienes que sustituir el "CLEAR INPUT" del listado por la siguiente instrucción:

```
CALL &BB03
```

CPC

Números atrasados

Tengo un AMSTRAD CPC 464 y compro vuestra revista desde el número 1, que venía junto con la revista AMSTRAD PROFESIONAL.En éste primer número hacíais referencia en la sección "Taller de Hardware" a un proyecto llamado RESET (lo mencionabais de paso). Me gustaría que me dijerais en que número salió este proyecto, supongo que sería en la revista AMSTRAD USER. También os pido que me indiqueis como puedo conseguir ese número. Gracias y felicidades por vuestra excelente revista.

Mario Gijón Martín (Madrid)

RESPUESTA:

El proyecto de Reset, número uno del Taller de Hardware, fué publicado en el múmero 34, mes de Julio de 1988 en Amstrad User. Para pedir cualquier ejemplar atrasado puedes escribir una carta o llamar directamente a BMF. GRUPO DE COMUNICACION, C/ ALMANSA 110, LOCAL 8 (POSTERIOR), 28040 MADRID. TEL (91) 2539167.

CPC

Creadores de aventuras

Soy un gran aficionado a las aventuras conversacionales y desde hace algún tiempo me trae de cabeza crear alguna. Por eso me dirijo a ustedes, para realizarles las siguientes preguntas: ¿Existe la versión en castellano para AMSTRAD CPC ya sea en disco o en cinta del programa creador de aventuras PAW?, ¿Y del GAC?. Si es así: ¿Donde puedo encontrarlos?, ¿Qué precio tienen?. Si no lo es: ¿Existen en versión inglesa?. Sólo me queda felicitarles por su revista, pero si aceptan una recomendación, sería interesante que dedicaran un espacio de AMSTRAD SINCLAIR OCIO a este apasionante mundo que es el de las aventuras conversacionales.

Carlos Molina (Barcelona)

RESPUESTA:

Ultimamente hemos recibido bastantes cartas tocando el tema de las aventuras conversacionales, ¿Cómo se hacen?, ¿Cómo se pasa de tal sitio?, incluso hemos recibido alguna que otra aventura conversacional en Basic. Todo esto indica que por fín la aventura empieza a imponerse en el mercado del juego. No obstante, dejandonos de rollos, la respuesta a tu pregunta sería:
Sí, existe una versión castellanizada del PAW para AMSTRAD CPC en cinta o en disco, con sus correspondientes libretos de instrucciones totalmente traducidos al español. Podrás solicitarlo en AD (Aventuras Dinamic), para ello puedes escribir a: AVENTURAS DINAMIC.C/ HONORATO JUAN, 11. PUERTA 5. 46007 VALENCIA.
Respecto a tu recomendación, ante todo muchas gracias:nos encanta que nuestros lectores participen en la elaboración de la revista. Sin embargo, como ya habrás visto en el número

anterior, nuestro interés por este floreciente e inexplotado mundo de la aventura, nos ha llevado a publicar ésta interesante sección, que os ayudará a comprender todo sobre los orígenes y evolución de la aventuras conversacionales.

SPECTRUM

Periféricos para Spectrum

Tengo un Spectrum y desearía que me respondieran las siguientes preguntas:
1.¿Existe el Music Machine para Spectrum?, si es así, ¿Donde lo puedo encontrar y cuanto cuesta?.
2.¿Que impresora vale para el Spectrum y cuanto cuesta?.
3.¿Qué unidad de disco puedo utilizar y cual es su precio?.
4.Y por último, ¿Qué aplicaciones me recomendariais para mi Spectrum +2, su utilidad y valor?. ¿Donde las podría comprar?.

Antonio López (Córdoba)

RESPUESTA:

1.Sí, existe, aunque de momento no tiene distribuidor en España. El precio del aparato ronda las 49.95 Libras, aproximadamente unas 10.000 pesetas.
2.En principio todo depende del modelo de ordenador o interface que tengas, aunque si tienes un Spectrum +2, como nos comentas en tu última pregunta, puedes utilizar cualquier impresora compatible Epson. Particularmente nosotros utilizamos los modelos AMSTRAD DMP 2000 y DMP 3160, que ofrecen calidad, velocidad y buen precio (49.900 pesetas + IVA la DMP 3000). Una DMP 3000 podría servirte perfectamente.
3.Para conectar una unidad de disco a tu Spectrum +2 lo primero que debes de tener en cuenta es que vas a necesitar un controlador de disco (el SPECTRUM +2 no lo incorpora) y que, lógicamente, ese controlador de discos no va a ser compatible con los discos utilizados por el Spectrum +3.
No obstante, si tu interés no radica en una compatibilidad con el Spectrum +3, te aconsejamos un magnífico interface llamado PLUS D (14900 pesetas + IVA), que te permite conectar al Spectrum unidades de disco de 3", 3.5" y 5.25" con una capacidad de 800K. Para más información sobre este aparato te remitimos al número 3 de AMSTRAD SINCLAIR OCIO, página número 16 o al mismísimo distribuidor: ABC SOFT. TEL (91) 248 82 13.
4.Algunas de las herramientas más interesantes para el Spectrum +2 que puedes localizar en cualquier tienda especializada son:
ARTSTUDIO: Uno de los mejores programas de dibujo para Spectrum. Hay una versión especial para el 128K.
TASWORD 128K: Procesador de textos indespensable para redactar documentos, cartas, etc...
WHAM 128K: Música en tres canales para el Spectrum 128K.

CPC

Problemas de un aventurero

Hace poco tiempo que compré un AMSTRAD DISCO CPC 6128.Mi problema radica en el juego "La Aventura Original" de AVENTURAS DINAMIC, donde llego a recoger la botella, las botas, la pila y la linterna. El problema llega cuando me introducco en el bosque y resulto estar "un poco perdido".
Tras un montón de vueltas llego a una pantalla en lo más profundo del bosque, con árboles enormes cuyas ramas llegan al suelo. Me subo a ellos y veo una explendida panorámica en "palabras" del ordenador, así como un objeto que brilla a la luz del sol. Todavía, entre otras cosas, no he conseguido averiguar que es ese objeto y menos cogerlo.
Cuando me bajo del árbol me vuelvo a introducir en el bosque y a pesar de que lo intento todo: me es imposible salir del mismo. Me gustaría que me dijeran como puedo salir del bosque y que me mostrasen el itinerario de la primera y de la segunda fase, ya que, aunque el juego debe ser apasionante, la dificultad que el juego entraña me impide acabarlo y me está volviendo loco. Sin mas molestias, felicitarles por tan estupenda revista y animarles para que continuen en la misma linea. Gracias.

Jose L. Rodríguez (Asturias)

RESPUESTA:

El objeto que puedes ver sobre las ramas no es más que una llave que brilla a la luz del sol, para cogerla tan sólo tendrás que mover la rama y entonces caerá al suelo. Baja y cógela, podrás abrir la puerta de la cueva.
Para coger la llave y salir del bosque, prueba a hacer esto: SUBIR, MOVER RAMA, BAJAR, COGER LLAVE, NORTE, SUR, OESTE. Lo demás (en la primera fase) es pan comido. No obstante, si aún tienes problemas para acabar la primera parte, prueba a seguir la solución que en el pasado mes de Octubre publicamos en ASMTRAD SINCLAIR OCIO (NUMERO 8).
En cuanto a la solución de la segunda parte, te daremos un consejo: Procura jugar tu mismo, no esperes que te den la solución, ya que destruirías la aventura. Si sabes como se acaba, no tiene ningún aliciente jugar con ella e ir descubriendo poco a poco cada uno de sus más recónditos secretos. No obstante, si encuentras algún impedimento que no puedas resolver, nosotros te ayudaremos a solventarlo.



OFERTAS

LIBROS

APRENDE LOGO CON AMSTRAD

La geometría de la tortuga es una ayuda para aprender LOGO. (incluye disco de 3").
Ref.: 501-PVP.:**2.100** pts.

GUÍA DE PROGRAMADOR CP/M

Sin duda, la obra más eficaz para sacar el máximo partido al CP/M-CP/M Plus.
Ref.: 503-PVP.:**2.800** pts.

RUTINAS EN CÓDIGO MAQUINA

Soluciones y ejemplos claros y sencillos, que te ayudarán a dominar más a fondo el código máquina.
Ref.: 499-PVP.:**1.200** pts.

DOMINE EL CÓDIGO MAQUINA

Descubra todos los trucos y secretos de un lenguaje cada día más utilizado.
Ref.: 498-PVP.:**2.100** pts.

PROGRAMACIÓN PARA SUPERUSUARIOS

Si necesitas resolver algún problema de programación...comprate este libro.Un libro que te resolverá cualquier duda que se te plantee a la hora de programar.
Ref.: 494-PVP.: **1.500** Ptas. AHORA**1.400** pts.

AMSTRAD CPC HARDWARE.

PAra saber dónde esta situada la RAM, ROM, el chip de sonido, el controlador de vídeo. Aprendizaje fácil pero profundo.
Ref. 469-P.V.P.: **2.500** Ptas.

PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA.

Rama. A través de este libro podrás confeccionar programas.
Ref. 500-P.V.P.: 1.500 Ptas. AHORA**1.250**Ptas.

LOS FICHEROS EN LOS CPC's.

Encontrarás temas de conocimiento general, matrices, ordenación de ficheros específicos, etcétera.
Ref. 497-P.V.P.: **1..500** Ptas.

CURSO DIDÁCTICO BASIC I - II.

Dos volúmenes con todo loque necesitas saber sobre Basic.
Ref. 111-P.V.P.: **3.200** Ptas.

INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN

Cuatro volúmenes lujosamente encuadernados que te llevarán al máximo conocimiento de estas materias. Ref. 506-P.V.P.: **12.900** Ptas.

SOFTWARE CPC (464/664/6128)

CONTABILIDAD PERSONAL.

Idealogic. Admite 36 conceptos, además de llevar hasta nueve cuentas bancarias, pudiéndose llevar los gastos de agua, luz, comunidad, etcétera. Ideal para el hogar.
Ref. 475-P.V.P.: **7.900** Ptas.

REGISTRO DE FACTURAS.

Idealogic. Además de llevar el control del I.V.A. permite almacenar hasta 100 proveedores , 1.000 facturas recibidas y 1.500 salidas.
Ref. 478-P.V.P.: **7.900** Ptas.

NÓMINAS.

Idealogic. Podrá realizar las nóminas de hasta 50 personas por fichero. Confección de TC's de la Seguridad Social, etcétera.
Ref. 560-P.V.P.: **6.800** Ptas.

ESTADSÍTICA.

Idealogic. Es una herramienta potente, pero flexible y fácil de utilizar. Permite crear datos y expresarlos gráficamente, complejos cálculos y operaciones de análisis FS nedecor, Jicuadrado, estadística descriptiva, distribuciones teóricas, etcétera.
Ref. 599-P.V.P.: **6.800** tas.

MATEMÁTICAS.

Idealogic: Resolverá funciones algebráicas, cálculo numérico, ecuaciones diferenciales e integrales. Posee un complejo paquete de tratamiento de matrices, etcétera.
Ref. 558-P.V.P.: **6.800** Ptas.

VISA JET.

Permite entrelazar bases de datos. Saca mailings, facturas, etcétera.
Ref. 493 -P.V.P.: **11.900** Ptas.

CONFAS.

(Plan General, Plan Nacional Contable)

Define masas patrimoniales. Lleva control de diarios, compactar ficheros y enlazar con FAST.

Capacidad: 500 clientes, 1.000 productos y 25.000 apuntes.
Ref. 430-P.V.P.: 22.000 Ptas. AHORA **11.000** Ptas. (50% ahorro).

GESTIBASKET

Un programa para llevar la gestión y estadística de un club de baloncesto. Fácil de usar: puedes llevar y visualizar las estadísticas de tu equipofavorito o de los jugadores. Un buen aficionado al basket debe tener este programa.
Ref. 652-P.V.P.: **14.950** Ptas.

FAST.

(Facturación y control de stocks). Permite llevar control de clientes y proveedores, lista de deudores y puede enlazarse con CONFAS.

Capacidad: 500 clientes, 1.000 productos y 25.000 apuntes.
Ref. 429-P.V.P.: **18.000** Ptas.

FACTURACIÓN.

Este programa es ideal para un pequeño negocio, puesto que tiene una capacidad para 700 materias, 400 clientes, 2.000 salidas.
Ref. 477-P.V.P.: **7.900** Ptas.

IVA Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

HOT LINE / SERVICIOS AYUDA USUARIO



IDEALOGIC: (93) 253 86 93 y 253 89 09
LINE: (943) 61 55 35
ABACO SOFT: (97) 21 69 72



IVA Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

JUEGOS en 3" CPC

LA PANTERA Y MORTADELO.

Debes guiar a la Pantera Rosa sin que el inspector Clousseau te detenga. Con los disfraces de Mortadelo y las genialidades de Filemón, imagínate lo que puedes hacer.
Ref. 521-P.V.P.: **2.900** Ptas.

HMS COBRA.

Un completo juego de estrategia, que incluye un juego de Arcade, un mapa de operaciones y muchas cosas más que te convertirán en un excelente estratega.
Ref 510-P.V.P.:3.500 Ptas.
AHORA **2.500** Ptas.

METROPOL.

Compra y vende tu ciudad con sólo apretar un "botón".
Ref.522-P.V.P.: **2.500** Ptas.

ATROG.

Es la más apasionante y divertida historia del mundo Vikingo.
Ref.511-P.V.P.: 2.750Ptas
AHORA **2.000** Ptas.

PROHIBITION.

¿Serás capaz de disparar a los gangsters antes de que te alcancen ellos?
Ref.513-P.V.P.: 2.750 Ptas.
AHORA **2.000** Ptas.

JUEGOS en 5 1/4" PC

9 PRINCIPES AMBER.

Un juego de negociaciones políticas, alianzas, crímenes, etcétera.
Ref. 435-P.V.P.: **2.890** Ptas.

OCTUBRE ROJO.

Es el último submarino nuclear soviético capaz de destruir 200 ciudades. ¿Te atreves a ser el comandante?
Ref. 519-P.V.P.: **3.500** Ptas.

GAME OVER.

Hermosa y sexy, pero malvada, es la mujer que somete a todo un ejército de terminators a las cinco confederaciones de planetas.
Ref. 515-P.V.P.: **2.300** Ptas.

PHANTIS.

Enfréntate a 24 enemigos diferentes a lo largo de cuatro fases y seis niveles distintos.
Ref. 516-P.V.P.: **2.300** Ptas.

MOTOR BIKE MADNESS.

Lo más apasionante del mundo del trial.
Ref. 517-P.V.P.: **2.300** Ptas.

3D GAME MAKER.

"Esto no es un juego...es muy serio". Podrás realizar tus propios juegos y, además te ofrecemos comercializarlos después.
Ref. 520-P.V.P.: **2.500** Ptas.

JUEGOS en cassette CPC

10 HIT GAMES DE OCEAN.

Cuatro cassettes con 10 juegos increíbles.
Ref.416-P.V.P.: **2.790** Ptas.

SPORT'88.

Puedes practicar tu deporte favorito y retar a tu ordenador.
Ref. 484-P.V.P.: **1.295** Ptas.

JACK THE RIPPER.

¡Quieres saber la misteriosa verdad de Jack el Destripador?
Ref. 526-P.V.P.: **875** Ptas.

HYDROFOOL

"Descontamina el gigantesco acuario planetario, pero... ten cuidado, las burbujas son bombas.
Ref.527-P.V.P.: 1.200 Ptas.
AHORA **999** Ptas.

GLADIATOR.

"Tú, Marcus de Messina, deberás luchar por tu libertad... o morir".
Ref. 528-P.V.P.: **875** Ptas.

SORTEAMOS MACUTOS FANTASTICOS

Con Interesantes y útiles *regalos* entre todos los cupones de oferta recibidos.
RELLENA tu cupòn de pedido hoy mismo y entrarás en un sorteo. A los ganadores les será enviado el *macuto fantastico* con regalos valorados en más de 5.000 Pts.

JUEGOS en 3" PCW

FORMULA 1

Si lo haces bien... serás el Campeón del Mundo. Carreras de coches que probarán tu habilidad.
Ref.: 485-PVP.: **3.500** pts.

SKY-WAR

Simulador de vuelo a tiempo real. El helicóptero más peligroso que jamas haya surcado los cielos. ¿Quieres ser el piloto?.
Ref.: 505-PVP.: **3.500** pts.

BOB WINNER

Un mundo de obstáculos que tendrás que superar en este ambiente hostil. Apasionante. Ref.: 471-PVP.: **2.800** pts.

STREAP POKER

El sexy-juego de más éxito del PCW. Juégate hasta la camisa con la chica de tus sueños. Gráficos muy sugerentes.
Ref.: 660-PVP.: **3.500** pts.

SIR LANCELOT

En la Edad Media de la mano del legendario Lancelot. Muchísima acción.
Ref.: 661-PVP.: **3.500** pts.

SPACE COMBAT

Serás protagonista de una batalla intergaláctica, en la que las naves enemigas intentarán acabar contigo.
Ref.: 662-PVP.: **3.500** pts.

COLOSSUS CHESS 4.0

Un estudiado juego de ajedrez. Tridimensional y lleno de vida. Ejercita tu estrategia.
Ref.: 670-PVP.: **2.700** pts.



OFERTAS

ACCESORIOS Y PERIFERICOS

Funda CPC F. verde.
Ref.141-P.V.P.: **1.795** Ptas.

Funda CPC 464 color.
Ref. 143-P.V.P.: **1.795** Ptas.

Funda CPC 6128 F. verde.
Ref. 142-P.V.P.: **1.795** Ptas.
AHORA **1.500** Ptas.

Funda CPC 6128 color.
Ref. 144-P.V.P.: **1.795** Ptas.

Joystick (Amstick).
Ref. 400-P.V.P.: **950** Ptas.

Cable prolongador.
Ref. 192-P.V.P.: **2.600** Ptas.

Cable Audio 6128.
Ref. 190-P.V.P.: **995** Ptas.

Cable prolongación 664-6128.
Ref. 196-P.V.P.: **3.275** Ptas.

Kit limpiacassettes.
Ref. 412-P.V.P.: **745** Ptas.

Portadocumentos.
(Izda.-Dcha.) Ref. 150-P.V.P.: **595** Ptas.

Gaymakit.
Limpiador de cabezales, monitor, teclado y pantalla.
Ref. 569-P.V.P.: **2.000** Ptas.

Almohadilla "ratón".
Ref. 187-P.V.P.: **1.999** Ptas.

Funda para PCW 9512.
(Tres piezas) Ref. 404-P.V.P.: **2.395** Ptas.

Kit limpiacabezales discos 3".
Ref. 122-P.V.P.:3.100 Ptas.
AHORA **2.600** Ptas.

Cinta impresora PCW 9512.
Ref. 197-P.V.P.: **1.550** Ptas.

10 Discos 3" + archivador.
Ref.121-P.V.P.: **5.100** Ptas.

5 Discos 3"
Ref. 120-P.V.P.: **3.000** Ptas.

Discos 5.1/4" Datahard.
10 Unidades Ref. 570-P.V.P.: **1.200** Ptas.

Discos 3.1/2" Datahard.
10 Unidades Ref. 571-P.V.P.: **2.500** Ptas.

3 Cintas vídeo E-180 Amstrad Datahard.
Para grabar 9 horas Ref 572-P.V.P.: **2.500** Ptas.

PCW USER Número 1.
Ptogramas para PCW Ref. 573-P.V.P.: **2.500** Ptas.

NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD

MULTIFACE 3 (Spectrum)

Un interface multipropósito que permite hacer backup transferencia de **48 / 128 K** de: **cinta a disco, disco a cinta, cinta a cinta y disco a disco.** También cuenta con un potente **toolkit** que permite estudiar, modificar y desarrollar software.

Puede copiar pantallas en dos modos de alta resolución y extiende el uso del DOS al **Spectrum de 48 K.**

Un periférico imprescindible para el Spectrum Plus 3.

Fácil de manejar. Instrucciones incluidas.

Ref. 651-P.V.P.: **13.500** Ptas.



IVA Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

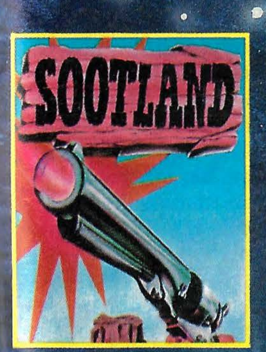
A partir del mes de Diciembre:

RASTRILLO INFORMATICO

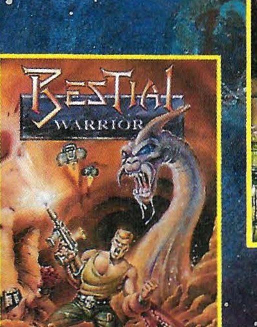
Una sección con increíbles OFERTAS, a unprecio de saldo, de algunos productos que tienen un gran interés para el usuario.

¡No te pierdas las OFERTAS de Diciembre!.

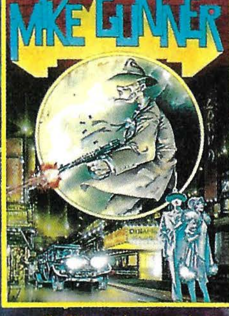
CONTRA TUS PEORES ENEMIGOS



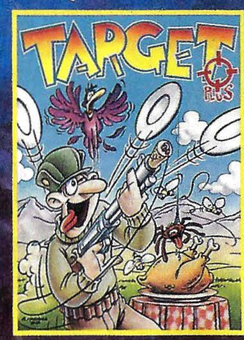
En este programa no hay sitio suficiente para los dos, forastero.



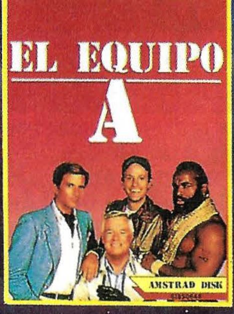
El arcade que te dejará sin aliento.



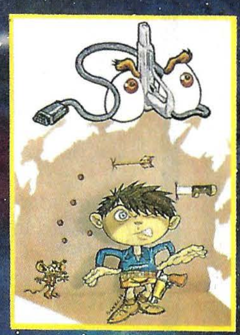
Hazle un favor a la comunidad. Limpia la ciudad de delincuentes.



Un juego para que demuestres tu buena puntería.



Acción y diversión con los protagonistas de la famosa serie de aventuras.


Los nervios bien templados, la cabeza fria... y el gatillo dispuesto.

GUN STICK

¡SEIS VIDEO-JUEGOS QUE SON SOLO EL PRINCIPIO!

MEJORA TUS REFLEJOS, PON A PRUEBA TU DESTREZA Y DIVIERTETE AL MAXIMO CON GUN-STICK: EL PERIFERICO IMPRESCINDIBLE.

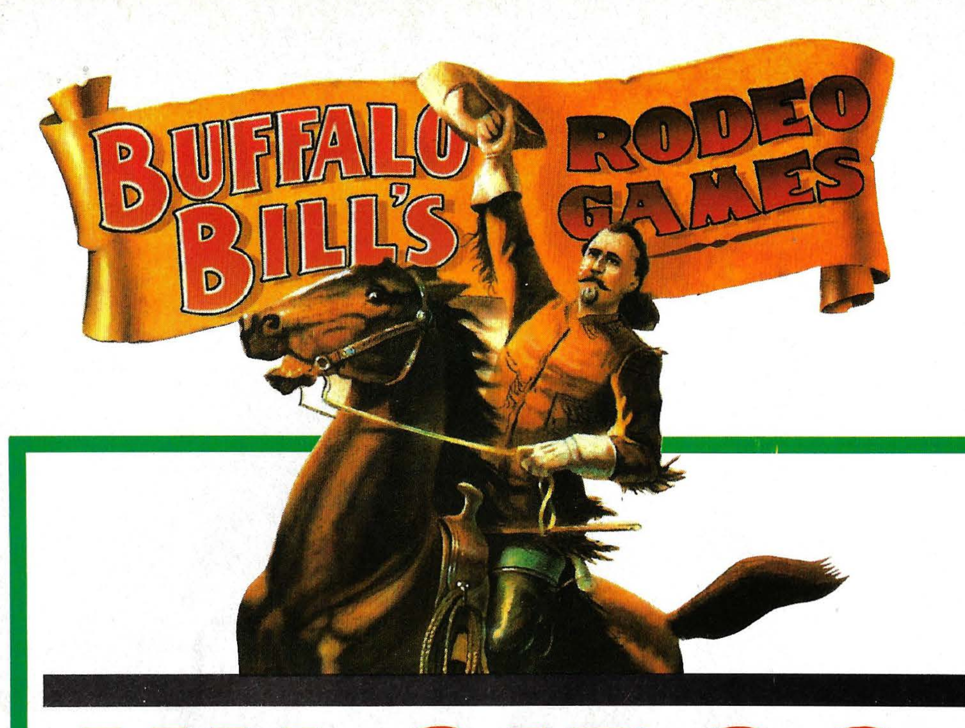
CONEXION DIRECTA AL PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX
PC

MHT ingenieros

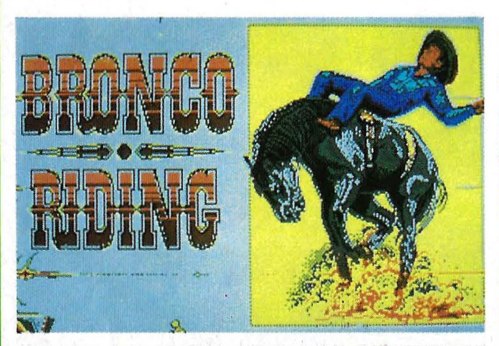
VEINTINUEVE-UNO, S.A.

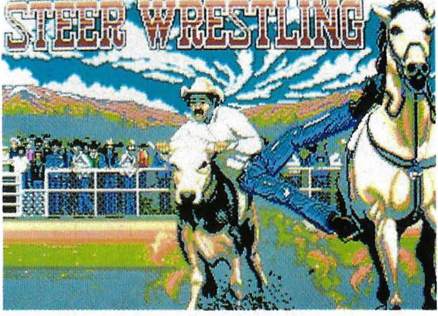
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: LSB, S.A. MADRID. Telf.: (91) 413 20 45 - 413 20 96. Si deseas más información llama al CLUB GUN STICK, teléfono 413 92 68

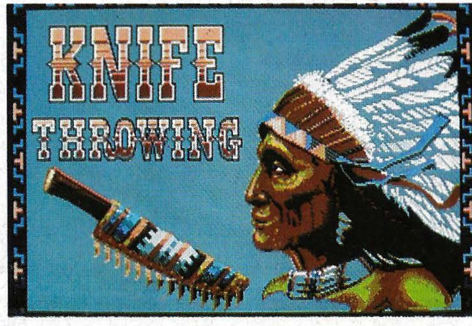


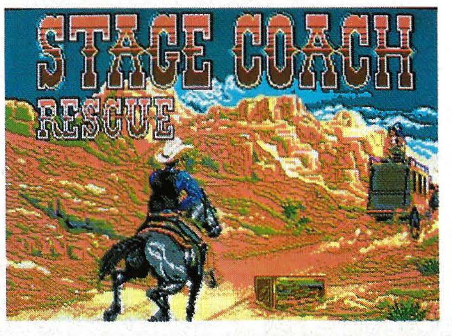
UN CIRCO
de vaqueros e indios

Hace apenas unos años que Daley Thompson levantó verdadero furor con el famoso Decathlon de Ocean. Era un juego de pruebas deportivas que inició una nueva línea de juegos hasta entonces desconocida; desde entonces no cesaron las pruebas deportivas: salto de trampolín, 100 metros lisos o lanzamiento de pértiga.









AHORA, la panorámica de este tipo de juegos ha cambiado totalmente, las pruebas han sido cambiadas de arriba a abajo y han sido sustituidas por sorprendentes y originales pruebas de circo (un tema hasta ahora prácticamente inédito).

El juego que en estos momentos nos ocupa es, ni más ni menos, que Buffalo Bill's Rodeo Games, todo un homenaje a ese popular personaje del Oeste americano que en 1883 organizó un espectáculo de circo basado en la vida del Oeste y que le hizo mundialmente famoso.

El juego se divide en seis pruebas totalmente diferenciadas, típicas del Oeste, y a las cuales podemos acceder independientemente: lanzamiento de cuchillo, tiro al blanco, rodeo (doma de caballo), rescate de la diligencia, lazo y lucha con un novillo.

Lanzamiento de cuchillo

Esta es la fase menos original de todas y quizá la más difícil. Deberemos acertar un determinado número de cuchillos en una diana que está girando y sobre la cual se encuentra una chica atada. Como es de suponer, un pequeño fallo puede acabar con la vida del artista...

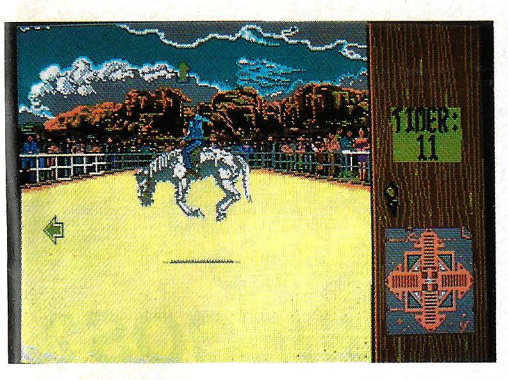
Tiro al blanco

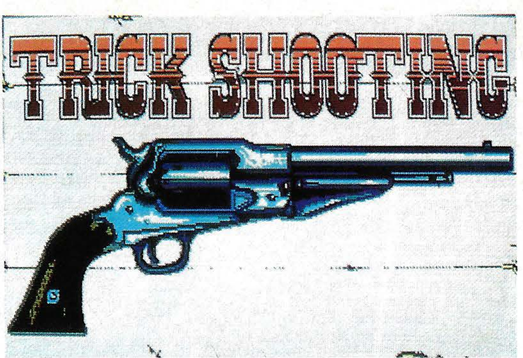
Nos encontramos en el desierto, ¡pero no solos! Un centenar de forajidos, pacíficos ciudadanos e incluso defensores de la ley han decidido darse un paseíto por tan bello paraje. La prueba en esta ocasión será eliminar a los malos, reconocerlos no nos costará mucho; además de ser feos se empeñan en apuntarnos con sus pistolas (y no son precisamente de pan).

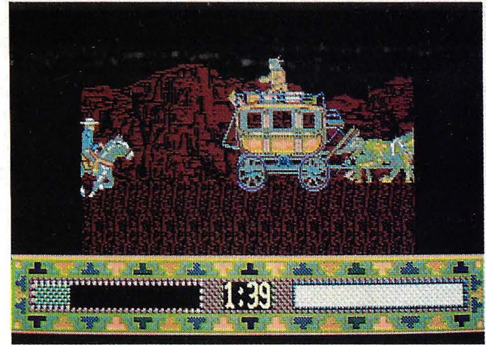
Una vez superada tan fácil prueba deberemos demostrar nuestras conocidas habilidades con el revólver. Destruir unas cuantas botellas en el aire no nos costará mucho.

El rodeo

Nos encontramos ante la tercera y más sosa de todas las fases: el rodeo.







Un vaquero se dispone a domar un potro salvaje, tan sólo tendremos que aguantar durante un corto período de tiempo sobre la montura, permaneciendo atentos para mover el joystick en la dirección que nos indiquen en pantalla.

Rescate de la diligencia

Los malvados indios han tomado prestada la diligencia, sólo una persona puede acabar con ellos y salvar a los pasajeros: Buffalo Bill. Montado sobre su caballo y agitando acompasadamente el joystick de derecha a izquierda, logrará acercarse a la diligencia, subir al techo, pelear con los raptores (en este caso raptor) y detenerla.

Captura con lazo

Si anteriormente comentábamos como fáciles algunas de las pruebas, preparaos, porque llegan las difíciles y la captura con lazo es una de ellas. Atentos al truco:

Cabalgar hacia la derecha en línea recta, sin subir ni bajar. Cuando la cabeza del caballo esté perpendicular al vientre del ternero (haya sobrepasado las patas posteriores) lanzaremos el lazo y rápidamente, cuando éste haya enganchado al animal, mantendremos pulsado el botón de disparo y moveremos el joystick a la izquierda; el ternero será derribado y recibiremos nuestra merecida recompensa.

Lucha con un novillo

Esta fase es muy similar a la anterior (captura con lazo). Posee el mismo tipo de scroll horizontal e incluso los gráficos de los jinetes y de la vaquilla son iguales. La misión también es parecida, aunque algo más compleja: tenemos que lanzarnos desde el caballo sobre la vaquilla y derribarla. Para ello debemos realizar los siguientes pasos:

Cuando las patas del caballo, que debe ir adelantado a la vaquilla (sacarle una cabeza), toquen la sombra de la misma, debemos arrojarnos sobre ella. En ese mismo momento aparecerá una pantalla suplementaria donde nos vemos sujetando a la vaquilla por los cuernos. Ahora tenemos que mover el joystick acompasada y rápidamente de izquierda a derecha, la vaquilla caerá al suelo.

En resumen, nos encontramos ante un estupendo juego de pruebas del Oeste. Los gráficos son muy buenos y adecuados, así como la música de cada una de las fases, durante las cuales el juego se ve acompañado de unas pegadizas y agradables tonadillas vaqueras.

El ordenador nos ofrece la posibilidad de elegir si queremos repetir o no una determinada prueba, facilitando así la práctica de la que más difícil nos parezca o de la que más nos haya gustado.

L. Jorge

VERSION COMENTADA: PC (EGA)

Nos encontramos ante un típico juego de pruebas deportivas. Es muy similar en su concepción a los antiguos juegos de Olimpiadas, aunque mucho más original, con pruebas bastante atractivas y un desarrollo más interesante. Cabe destacar de entre todo las simpáticas y agradables tonadillas que se alternan entre fase y fase, que son adecuadas y de gran calidad. El juego permite el uso de las tarjetas EGA y CGA.

OTRAS VERSIONES

Spectrum (cinta: 1.200, disco: 2.250), Amstrad CPC (cinta: 1.200, disco: 2.250), PC (2.450 pesetas en 5.25 y 3.5).

CREADO POR: TYNE SOFT.
DISTRIBUIDO POR: SYSTEM 4.
LO MEJOR: Todo en general.
LO PEOR: El cambio de discos (son tres).

9	**GRAFICOS:**	**8**
	ADICCION:	**9**
	SONIDO:	**8**

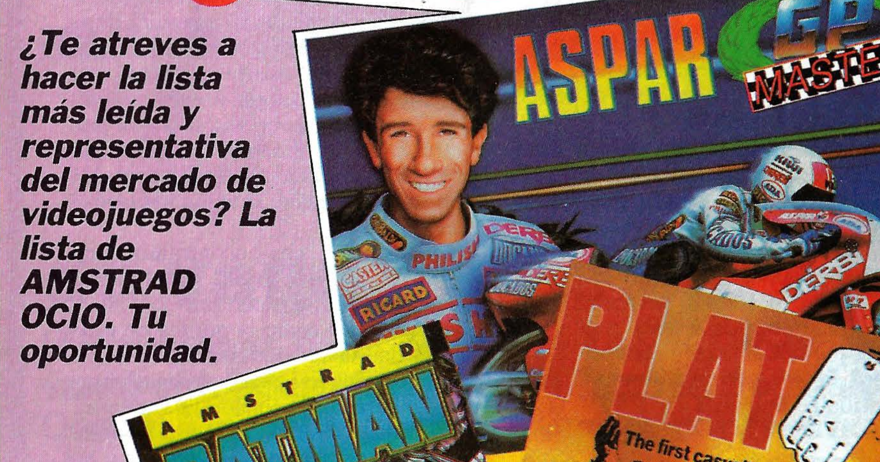






¿Qué sabes tú de JUEGOS?

Elige tu video juego 89'



¿Te atreves a hacer la lista más leída y representativa del mercado de videojuegos? La lista de AMSTRAD OCIO. Tu oportunidad.

Muy fácil. Rellena el cupón adjunto con tus cinco programas favoritos, envíanosla a AMSTRAD OCIO, Aravaca, 22, 28040 Madrid, y participarás en el sorteo mensual de una impresora DMP 2000.

¿Te divierte matar marcianos o prefieres hacer deporte con tu ordenador? ¿Te gustan los juegos de estrategia o prefieres la acción? ¿Das más importancia a los gráficos o te interesa la aventura?

ELIGE EL Nº 1

Título	Compañía

Mi nombre es:...

Dirección:...

Provincia:...

C. P.:.......... Tel.:..........

Ordenador:..........

Edad:.......... Actividad:..........

¿Quieres ganar una impresora Amstrad DMP 2000?



CUPON DE PEDIDO

(*) Dirigir los cheques a BMF. Grupo de Comunicación. C/. Almansa, 110, local 8. 28040 Madrid

N.º Factura CIF: 79124947
NOMBRE ______ D.N.I. ______
DIRECCION ______ C.P. ______
LOCALIDAD ______ TELEF. ______
PROVINCIA ______

AU-50

Ruego me envíen las siguientes ofertas especiales

REF.	DENOMINACION	ORDENADOR	CANT.	PRECIO

Total

Validez de este cupón: hasta el 15 de diciembre 1989

El importe lo abonaré

Firma

☐ POR CHEQUE A NOMBRE DE BMF EDITORIAL
☐ CONTRA REEMBOLSO

«INCLUIDO IVA Y GASTOS DE ENVIO»

Si prefieres hacer tu pedido por teléfono, llama al (91) 533 86 28 de 9 a 14.30 h

SUSCRIPCIONES

Si estás interesado en suscribirte, estudia detenidamente el recuadro de OPCIONES.

OPCIONES

1. Suscripción a Amstrad Profesional (3.540 ptas.) + Amstrad-Sinclair Ocio (3.540) + Amstrad Magazine (600) por sólo 6.500 ptas. (valor real del pack de revistas: 7.680 ptas.).
2. Suscripción Amstrad Profesional (3.540 ptas.) + Amstrad Magazine (600) por sólo 3.500 ptas. (valor del pack de revistas: 4.140 ptas.).
3. Suscripción Amstrad-Sinclair Ocio (3.540 ptas.) + Amstrad Magazine (600) por sólo 3.500 ptas. (valor real del pack de revistas: 4.140 ptas.).

RECORTE Y ENVIE, HOY MISMO, SU CUPON DE SUSCRIPCION O PEDIDO

CUPON DE SUSCRIPCION

Todos los precios incluyen IVA y gastos de envío.

Sí, considéreme suscriptor de:

AU-50

☐ **Opción 1: Profesional + Ocio + Magazine, por doce meses al precio de 6.500 ptas.**
☐ **Opción 2: Profesional + Magazine, por doce meses al precio de 3.500 ptas.**
☐ **Opción 3: Ocio + Magazine, por doce meses al precio de 3.500 ptas.**

Nombre: ______
Domicilio: ______
Localidad: ______ Provincia: ______ C. P.. ______
DNI: ______ Edad: ______ Teléfono: ______
ORDENADOR: ______ IMPRESORA: ______
Forma de pago:
☐ Contrareembolso ☐ **Talón a nombre de B.M.F. Grupo de Comunicación**

(*) Marca bien la opción que más te interesa, rellena los datos del cupón y deposítalo en un buzón de correos. El franqueo es gratuito.

Validez cupón: NOVIEMBRE 1989.

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización N.º 7000
B.O.C. N.º 9 de 3-2-89

NO
NECESITA
SELLO
A franquear
en destino

AMSTRAD USER

Apartado de Correos 267 F.D.
28080 M A D R I D

SUSCRIPCIONES

No pierdas esta oportunidad

**Si estás interesado en recibir las tres revistas en tu casa, rellena el cupón de SUSCRIPCION y envíanoslo urgentemente.
Las revistas de usuarios de informática están al servicio de tu máquina, dando soluciones, ofreciendo trucos y, sobre todo, comunicación.**

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización N.º 7000
B.O.C. N.º 9 de 3-2-89

NO
NECESITA
SELLO
A franquear
en destino

AMSTRAD USER

Apartado de Correos 267 F.D.
28080 M A D R I D

ENVIE HOY MISMO SU CUPON

- **Increíbles ofertas**
- **SUSCRIPCION**

SIMULATION *hits*

TU MEJOR OPCION

turbo cup ★ SPACE RACER · MACH 3

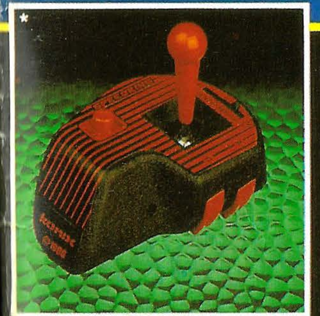
MEGABLASTER

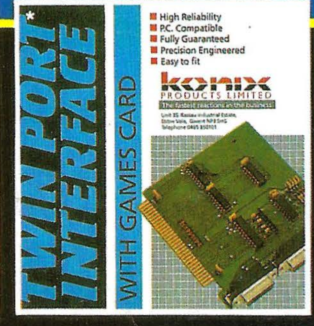
LORICIEL

CON CADA PACK ADJUNTO UN JOYSTICK

***Joystick MEGABLASTER de Konix para las versiones: SPECTRUM • AMSTRAD CPC • AMIGA • ATARI ST**

***Joystick SPEED KING IBM + tarjeta de Konix para las versiones: PC 5¼ y 3½**





SPECTRUM (cassette) / AMSTRAD (cassette)	2.595	Ptas.
AMSTRAD (disco)...	3.595	,,
AMIGA y ATARI ST ...	4.295	,,
PC 5¼ y 3½	9.995	,,

